DAS OFFIZIELLE LÖSUNGSMAGAZIN

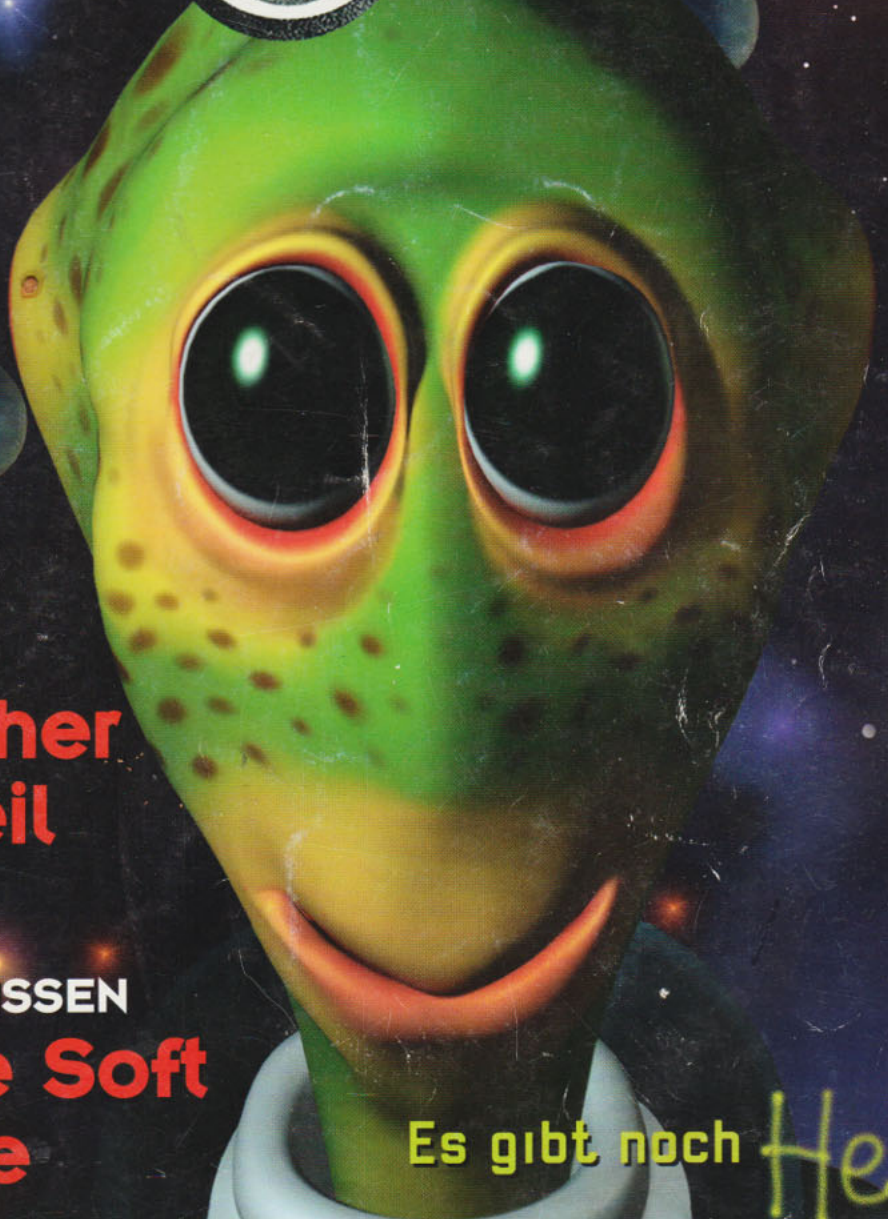
Ausgabe 1/1997

OXYGON VERLAG

DM 19,95
öS 145,-
sfr 19,95

FLOYD

KOMPLETT IN FARBE! ÜBER 600 BILDER!



ALLE HELDEN, ALLE RÄTSEL, ALLE OBJEKTE
Ausführlicher Lösungsteil

EIN BLICK HINTER DIE KULISSEN
Adventure Soft Backstage

KOMPLETTABDRUCK DER ENZYKLOPÄDIE
Die Orakel-Datenbank

Es gibt noch Helden

ADVENTURE SOFT

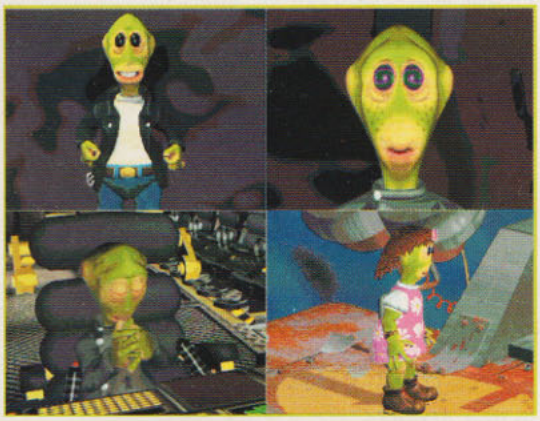
Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO ENTERTAINMENT SOFTWARE

4 394484 519957

Die Wahrheit ist irgendwo hier drinnen...

Sehr geehrte Leserin, sehr geehrter Leser!

Wer hätte gedacht, daß der Weltraum nicht nur unendliche Weiten sondern zuweilen auch Sackgassen, Einbahnstraßen und sogar rote Heringe zu bieten hat? Mit seinem neuesten Geniestreich „Floyd – Es gibt noch Helden" beweist das britische Softwarehaus Adventure Soft einmal mehr, daß es sich nicht nur auf stimmungsvolle Grafiken und eine atmosphärisch dichte Geschichte versteht, sondern vor allem auch auf beinharte Puzzles und eine Rätseldichte, die selbst gestandenen Abenteuerprofis die eine oder andere schlaflose Nacht bereiten dürfte.



Doch keine Angst: Mit dem hier vorliegenden Heft, welches von unser aller Freund Omnibrain als offizielle Lösungshilfe lizensiert und freigegeben wurde (gemäß Weisung 170371), verlieren auch die kniffligsten Kopfnüsse schnell ihren Schrecken. Egal ob Sie bislang an den Hypnoschirmen auf Cygnus Alpha verzweifelt sind oder sich die Zähne an dem Spielautomaten in den Arkaden von Metro Prime ausgebissen haben, unser „Offizielles Lösungsmagazin" weiß für jedes Problem die passende Lösung.

Das vorliegende Heft stellt außerdem den Beginn einer Reihe dar, mit der wir uns in Zukunft der interessantesten Neuerscheinungen auf dem Computer- und Videospielemarkt annehmen wollen. Zu jedem Toptitel, bei dem es sich anbietet, werden wir einen umfassenden Berater veröffentlichen. Da wir dabei in der Regel direkt mit dem jeweiligen Hersteller zusammenarbeiten, können wir Ihnen nicht nur einen ausführlichen Lösungsweg zum Spiel selbst präsentieren, sondern auch umfassende Hintergrundinformationen und Exklusivinterviews mit dem Publisher sowie eine Vorschau auf kommende Projekte liefern.

Nun aber viel Spaß mit den Abenteuern des Helden Floyd!

Einen schönen Orbit wünscht Ihnen,

IHR TIPS & TRICKS TEAM

Inhaltsverzeichnis
AUF EINEN BLICK

Editorial

Guten Orbit! ..... Seite 03

Inhaltsverzeichnis

Auf einen Blick ..... Seite 04

Adventure Tips

So geht's ..... Seite 06

Die Objekte

Gesamtübersicht ..... Seite 08

Hauptdarsteller

Gesamtübersicht ..... Seite 24

Komplettlösung

Erstes Kapitel – Vom braven Bürger zum Konzernverräter

Aller Anfang ist schwer ..... Seite 31
Der erste Kontakt ..... Seite 32
Ankunft in Metro Prime ..... Seite 33
Der Fall TLC ..... Seite 34
Der Vollstrecker – Dein Freund und Helfer ..... Seite 35
Immer wenn er Pillen nahm ..... Seite 36
Auf den Spuren von Superman ..... Seite 38

Zweites Kapitel – Die Flucht von Cygnus Alpha

Der Trick mit den Hypnoschirmen ..... Seite 43
Big Brother is watching you ..... Seite 44
Die Stimme aus dem Schacht ..... Seite 45
Blau ist die Farbe, die dich verletzt ..... Seite 46
Die Überwindung der farbigen Bodenplatten ..... Seite 47
Nichts wie weg ..... Seite 48
Welches Kabel gehört zu welchem Anschluß? ..... Seite 49

Drittes Kapitel – Der Waldplanet Filb

Gestatten, SAM! ..... Seite 53
Die Jagd auf den Filber ..... Seite 54
Geschüttelt – nicht gerührt ..... Seite 55
Floyds kleine Hobbythek ..... Seite 56
Ein feiner Bruder ..... Seite 58
Die Tupfenfreie Trauerschnepfe ..... Seite 60
Der Bau des Subraum-Senders ..... Seite 61

Viertes Kapitel – Zurück in Metro Prime

Jetzt geht der Spaß erst richtig los ..... Seite 63
Eine Verkleidung für Floyd ..... Seite 64
In den Arkaden ..... Seite 65
Sordid's Zockerkiste ..... Seite 66
Vorsicht: Kamera! ..... Seite 68
Kennen Sie Wurbles? ..... Seite 69
Miracle Mud – Ein Brei für alle Fälle ..... Seite 70
Im Omniclub ..... Seite 71
Ein Double für Floyd ..... Seite 72
Treffen der Generationen ..... Seite 74
Omno-Kaffee – Der schmeckt! ..... Seite 76
Das rote Kabriolett ..... Seite 78
Piraten! ..... Seite 79

Inhaltsverzeichnis
AUF EINEN BLICK

Fünftes Kapitel – Das Finale

Floyd allein zuhause! ..... Seite 87
Aus TÜV mach SAM ..... Seite 88
Der Weg ins KZZK ..... Seite 89
Arnold on the rocks ..... Seite 92
Das Lüftungsgitter in der Hirnabteilung ..... Seite 94
Wo bitte geht's zum Omnibrain? ..... Seite 96
Der König ist tot – lang lebe der König ..... Seite 98

Das Orakel

Die Enzyklopädie ..... Seite 100

The Making Of

Hinter den Kulissen ..... Seite 130

Im Interview

Simon Woodroffe ..... Seite 132

Softographie

1981 - 1997 ..... Seite 138

Die Macher

Credits ..... Seite 142

Unterstützung & Support

Vielen Dank an: ..... Seite 143

Wir über uns

Die Helfer in der Not ..... Seite 144

Das Impressum

Intern ..... Seite 146

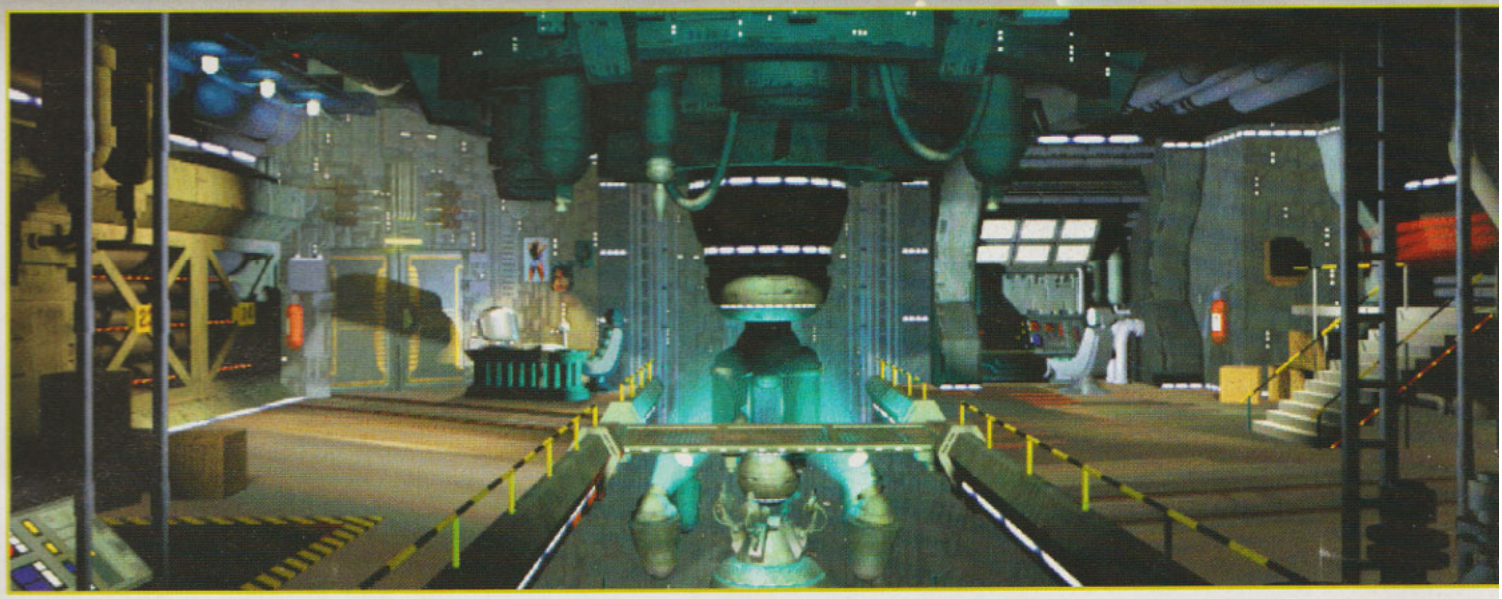
Was ist eigentlich ein Adventure?

Das Ihnen vorliegende Spiel „Floyd" gehört einem Genre an, welches gemeinhin als „Adventure" (englisch für „Abenteuer") bezeichnet wird. Diese Spielegattung ist schon sehr alt und blickt auf eine lange Tradition zurück, wenn auch die frühen Vertreter, die bereits Anfang der Achtziger erschienen, noch nicht die atemberaubende Grafik aufwiesen, wie wir sie heute von den meisten Programmen dieses Genres kennen.

Die ersten Adventures bestanden noch aus endlosen Textwüsten, in denen die Orte, die ein Spieler betreten konnte, nicht auf dem Bildschirm grafisch dargestellt, sondern nur mittels Text beschrieben wurden. Auch die gesamte Steuerung erfolgte nicht etwa mit der Maus oder einem Joystick, sondern durch die Eingabe kurzer Befehle über die Tastatur, wie beispielsweise „Look North" oder „Take Sword". Diese Befehle wurden anschließend von einem sogenannten „Parser" analysiert und ausgewertet (und meistens mit einem Kommentar wie: „Don't know the word 'xy'..." quittiert).

Der erste Hersteller, der einem Adventure eine grafische Oberfläche spendierte, war „Sierra On-Line" im Spiel „Mystery House". Ende der achtziger Jahre revolutionierte das amerikanische Softwarehaus „LucasArts" (damals noch „Lucasfilm Games") dann die Steuerung durch die Einführung des sogenannten „SCUMM-Systems" („Script Utility for Maniac Mansion") im Spiel „Maniac Mansion". Zum ersten Mal (eigentlich zum zweiten Mal, da der Vorläufer von „SCUMM" bereits im „Lucasfilm" -Spiel „Labyrinth" Verwendung fand) mußte der Spieler hier nicht Befehle mühsam über die Tastatur eintippen, sondern konnte zwischen einer Reihe von vorgegebenen Befehlen auswählen, die am unteren Bildschirmrand angezeigt wurden und sich per joystickgesteuertem Zeiger anklicken ließen. Um die Befehlskombination „Hebe auf Kettensäge" zu erzeugen, genügte es,

Adventure Tips
SO GEHT'S



zuerst den Befehl „Hebe auf" und anschließend die Kettensäge selbst anzuklicken – eine geradezu sensationelle Neuerung im Adventure-Bereich (und die letzte echte Innovation seither). Dem bedienerfreundlichen Benutzer-Interface gelang es innerhalb kürzester Zeit, sich als neuer Standard zu etablieren und die Textadventures praktisch völlig vom Markt zu verdrängen.

Trotz dieser Evolution hat sich das Kernprinzip eines Adventures und die Vorgehensweise zum erfolgreichen Lösen eines Spiels dieses Genres über all die Jahre nicht geändert. Es gibt immer noch ein Inventar, es gibt immer noch Objekte, die man einsammeln und sinnvoll miteinander kombinieren muß, und es gibt immer noch eine mehr oder weniger anspruchsvolle Geschichte, die das Ganze zusammenhält (ein wichtiger Aspekt, den manche Hersteller mittlerweile leider beinahe völlig außen vor lassen).

Sollten Sie zum Kreis jener Personen zählen, die das erste Mal in ihrem Leben ein Adventure spielen, dann beachten Sie bitte folgende Tips, die Ihnen das Leben unter Umständen extrem erleichtern können und praktisch 1:1 auf alle Spiele dieser Gattung übertragbar sind:

Erkunden Sie zu Beginn des Spiels nach Möglichkeit immer erst einmal alle zugänglichen Locations, und unterhalten Sie sich mit allen Personen, auf die Sie treffen.

Je mehr Gegenstände Sie gleich zu Beginn einsammeln, desto leichter gestaltet sich das Lösen der Rätsel im weiteren Spielverlauf.

Verbeißen Sie sich nicht gleich in das erstbeste Puzzle, sondern vergewissern Sie sich, daß Sie zuvor schon alle Orte besucht haben, bevor Sie sich an das Knacken der Kopfnüsse machen. Auf diese Weise ersparen Sie sich so manches Frusterlebnis, das andernfalls leicht auftritt, wenn Sie versuchen ein Rätsel zu lösen, für das sie noch gar nicht die benötigten Gegenstände im Inventar haben.

Außerdem ist es ratsam, jeden Bildschirm mit dem Mauszeiger sehr genau abzusuchen, damit Sie nicht aus Versehen einen entscheidenden Hinweis oder gar ein Objekt übersehen, das von Bedeutung ist.

Ein alter Adventure-Spruch lautet „Save early, save often" – vergessen Sie nicht, hin und wieder Ihren Spielstand abzuspeichern. In den meisten Abenteuer-Spielen ist es zwar nicht mehr üblich, daß die Heldenfigur falsche Aktionen mit einem unerwarteten Ableben quittiert (früher gang und gäbe), doch besser einmal zuviel gesavt als einmal zuwenig.

Zum Abschluß noch ein spezieller Tip für „Floyd": Der Inhalt der Orakel-Enzyklopädie ist von immenser Wichtigkeit, und einige Rätsel im Spiel lassen sich nur durch in der Datenbank versteckte Hinweise lösen. Wenn Sie also überhaupt nicht mehr weiterwissen, hilft oftmals ein Blick ins Orakel (oder das Problem eine Nacht lang zu überschlafen!).

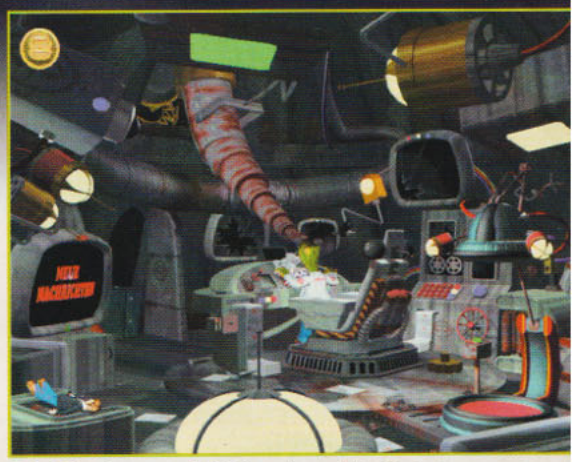
Und jetzt viel Spaß bei Ihrer Reise in Galaxien, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat...

Die Objekte

Die Objekte
GESAMTÜBERSICHT

Im Laufe des Spiels sammelt sich in Floyds Orakel eine stattliche Anzahl der unterschiedlichsten Objekte an, von denen es sich nur bei den allerwenigsten um Gegenstände handelt, die keine Bedeutung haben und ausschließlich dazu dienen, den Spieler zu verwirren und auf eine falsche Fährte zu locken. Die meisten der Objekte erfüllen sehr wohl einen Zweck, wenngleich dieser nicht immer sofort auf den ersten Blick zu erkennen ist.

In der nachfolgenden Auflistung sind ausnahmslos alle Gegenstände vertreten, auf die Floyd während seiner langen Reise stoßen kann. Ihre genaue Verwendungsmöglichkeit wird jedoch in den meisten Fällen nur angedeutet, so daß die folgenden Seiten vor allem für diejenigen Spieler interessant sein dürften, die nicht direkt eine Lösung vorgegeben bekommen möchten, sondern nur einen kleinen Tip oder Hinweis suchen.



Die Flucht vom Ministerium für Galaktische Unsicherheit gestaltet sich zunächst schwieriger als erwartet.

James Dean-Puppe

Diese Puppe stellt eine originalgetreue Abbildung von Floyds großem Erd-Idol James Dean dar, die er im Ministerium für Galaktische Unsicherheit finden kann. Besonders auffällig ist die schwarze Lederjacke, mit der die Puppe bekleidet ist.

Ausgezogene James Dean-Puppe

Um der Puppe die Lederjacke ausziehen zu können, muß Floyd sie zunächst vergrößern. Dafür benötigt er ein Gerät, das in der Lage ist, die Moleküle eines Gegenstandes zu verändern. Danach hat die Puppe keinen weiteren Verwendungszweck.

Lederjacke

Die Lederjacke erhält Floyd, wenn er die Puppe seines Erd-Idols James Dean vergrößert und ihr anschließend die Jacke auszieht. Sie bietet einen hervorragenden Schutz gegen Wind und Wetter und wird vom Konzern als adäquate Bekleidung für kurze Reisen mit einem offenen Fahrzeug akzeptiert.

Helm

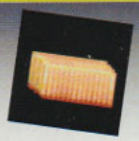
Neben einer Schutzbekleidung für den Oberkörper schreiben die Konzernweisungen für Reisen in einem offenen Gefährt auch eine Kopfbedeckung vor. Floyd findet den nach Erden-Art gefertigten Helm nach kurzem Suchen in einem Schrank im Ministerium für Galaktische Unsicherheit, Abteilung Kornkreise.

Konzernweisung: Um mit seinem geliebten Motorrad das Weite suchen zu können, benötigt Floyd eine entsprechende Schutzkleidung, bestehend aus Jacke und Helm.

Die Objekte
GESAMTÜBERSICHT

Laborkittel

Sobald Floyd sich das erste Mal auf sein Motorrad schwingt, tauscht er seine Arbeitsbekleidung gegen die Lederjacke. Dummerweise herrschen in den Büroräumen höherer Konzernangestellter andere Kleidervorschriften, so daß er im späteren Verlauf wieder in seinem Laborkittel schlüpfen muß.

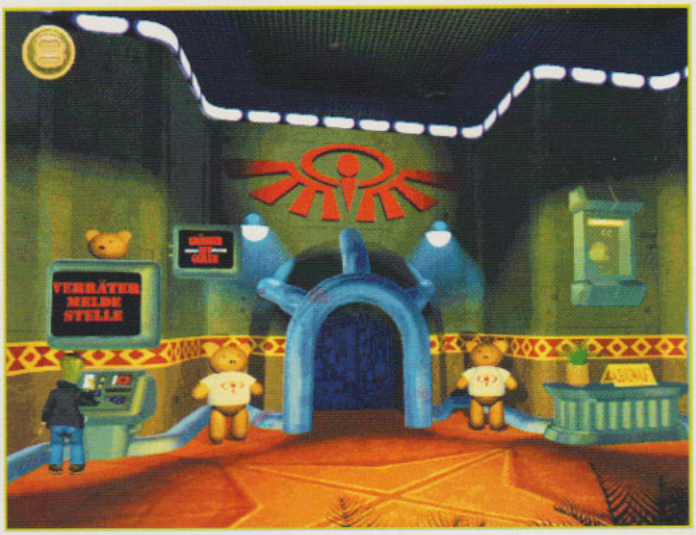


Paket

Dieses geheimnisvolle Paket bekommt Floyd in Dave's Space Bar von einer äußerst mysteriösen und zwielichtigen Bürgerin zugeschoben. Die Ablieferung in einer dunklen Seitengasse in Metro Prime bringt Floyd eine beträchtliche Summe an Credits ein, stürzt ihn gleichzeitig aber in ein tiefes Schlamassel...

Flugblatt

Bei diesem Flugblatt handelt es sich um eine Petition gegen die verräterische Musikgruppe TLC ("Treue Loyalisten des Concerns"), welche Floyd ebenfalls in Dave's Space Bar erhält. Leider ist das Protest-Blatt recht klein und unscheinbar, und daher in seiner ursprünglichen Form für Floyd relativ nutzlos.



Kleinlich: Die Verräter Melde-Stelle in der „Fenster-Zu-Omnibrain"-Einrichtung in Metro Prime akzeptiert nur Papier, das in seiner Größe und seinem Umfang der Konzern-Norm entspricht.

Vergrößertes Flugblatt

Auf die richtige Größe gebracht, macht das Flugblatt gegen die Gruppe TLC gleich viel mehr her. Der Bürger in Dave's Space Bar wäre sicher stolz auf Floyds Engagement im Kampf gegen konzernuntreue Mitbürger, ganz zu schweigen vom Omnibrain.

Dieser konzerntreue Bürger in Dave's Space Bar belästigt Floyd mit einer Petition gegen die Gruppe TLC.

Credits

Die Ablieferung des seltsamen Pakets von Bürgerin Dolores in einer dunklen Seitengasse in Metro Prime erweist sich für Floyd als einträgliches und lukratives Geschäft. Noch nie in seinem Leben hat er so viele Credits besessen. Damit lassen sich bestimmt eine Menge lohnender Investitionen tätigen...

Docking Karte

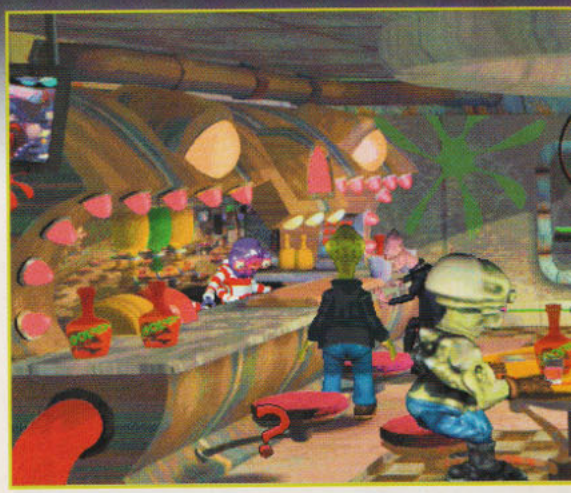
Wenn Floyd nur wüßte, was er mit der Landeerlaubnis anstellen soll, die ihm nach dem plötzlichen (und unerwarteten) Ableben eines Frachterpiloten in Dave's Space Bar in die Hände fällt. Vielleicht kann er damit ja einem Mitbürger einen Gefallen tun, der in höchstem Maße auf diese Papiere angewiesen ist?

Charisma-X Pillen

Als Floyd den Anpreisungen des Verkäufers im Pillen-Shop lauscht, kann er nicht lange widerstehen und legt sich eine Dose mit dem Wunderpräparat zu. Und tatsächlich: Die Pillen machen aus unserem schüchternen Helden einen feurigen Casanova.

Abgelaufene Charisma-X Pillen

Beim Pillenkauf erhält Floyd als Dreingabe eine abgelaufene Packung. Nach einem Test am lebenden Objekt zeigt sich jedoch, daß ihre Wirkung nach Fristende offenbar ins Gegenteil umschlägt.



Der Barkeeper in Dave's Space Bar ist immer für einen Plausch zu haben.

Solar Light

Nicht genug, daß sein in ein Vidfon-Gespräch vertiefter Freund die von Floyd dringend benötigte Zelle blockiert – der Bursche besitzt auch noch die Dreistigkeit, Floyd als Kellner zu mißbrauchen. Doch die bestellte Solar Light bietet unserem Helden eine gute Gelegenheit, sich entsprechend zu revanchieren.

Poster

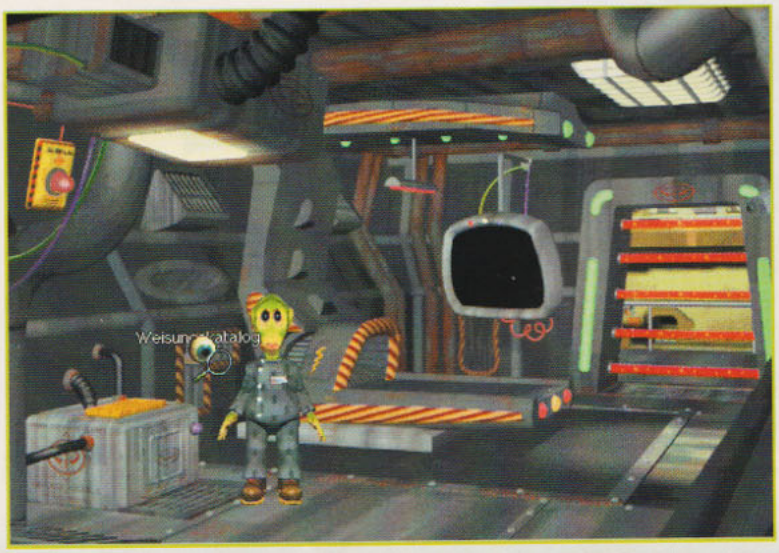
Im Aufenthaltsraum des Gefängnisses auf Cygnus Alpha kann Floyd das Poster von der Wand nehmen und gelangt dadurch in den Besitz mehrerer spitzer Heftzwecken. Das Poster selbst kann er danach getrost vergessen, da es keinem Zweck dient und nur unnötig Platz in seinem Orakel einnimmt.

Heftzwecken

In den Besitz der Heftzwecken kommt Floyd, wenn er im Aufenthaltsraum des Gefängnisses auf Cygnus Alpha das Poster von der Wand nimmt. Die kleinen, spitzen Nägel sind ein hervorragendes Mittel, um den Bann der Hypnoseschirme zu brechen und vorzeitig aus dem Tiefschlaf zu erwachen.

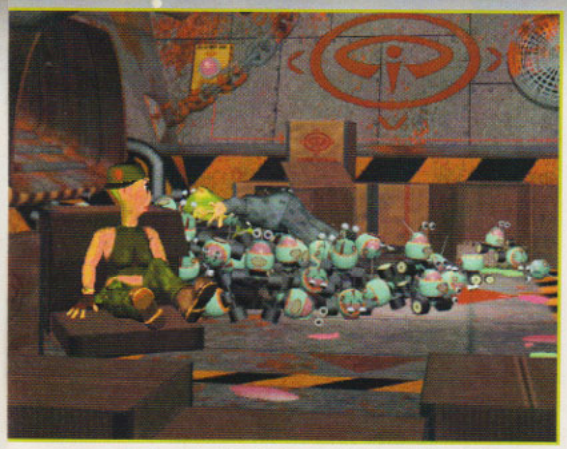
Weisungskatalog

Die Persönlichkeits-Umstrukturierungsmaßnahmen auf Cygnus Alpha sehen natürlich auch ein intensives Studium des vom Omnibrain erlassenen Weisungskataloges vor, den Floyd in seiner Zelle findet. Die Widmung auf der ersten Seite scheint irgendeinen tieferen Sinn zu haben – die Frage ist nur, welchen?

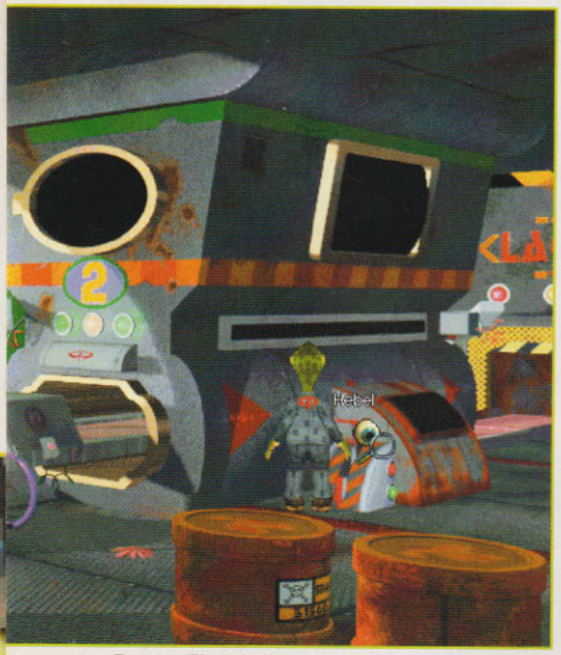


In seiner Zelle auf Cygnus Alpha findet Floyd auf dem Nachtschränkchen einen Weisungskatalog, in dem es sich durchaus lohnt, ein wenig zu schmökern.

Die Objekte
GESAMTÜBERSICHT



Autsch, das tat weh! Floyd bei einer unfreiwilligen Rutschpartie in den Schächten von Cygnus Alpha.



Bevor Floyd diesen Hebel umlegt, sollte er zuvor sämtliche Überwachungsanlagen ausschalten, um nicht dem aufmerksamen Wachroboter in die Falle zu gehen.

Schüssel

In der Gefängniskantine auf Cygnus Alpha steht neben dem Essensautomat ein ganzer Stapel mit leeren Schüsseln, von denen Floyd allerdings nur eine einzige benötigt. Wie sonst sollte der Gute auch den pampigen, klebrigen Brei aufbewahren, den er sich anschließend aus dem Essensautomaten zieht?

Brei

Der glibberige Brei, den Floyd mit Hilfe einer Schüssel aus dem Essensautomaten in der Gefängniskantine auf Cygnus Alpha bekommt, erweist sich als prima Wurfgeschoß. Floyd darf sich damit im gesamten Gefängnisblock nach Herzenslust als Dekorateur für Überwachungsanlagen versuchen.

Vidschirm-Knopf

Da Floyd die Nase voll davon hat, im Aufenthaltsraum auf Cygnus Alpha von morgens bis abends "Guter Orbit, schlechter Orbit" zu schauen, beschafft er sich die Frequenz eines anderen Vidschirm-Kanals und programmiert das Gerät um. Anschließend läßt er den Knopf einfach in seinem Orakel verschwinden.

Verräter-Kracher

Wenn Floyd die tapfere Genossin Dolores in einem Schacht auf Cygnus Alpha aufspürt, findet er dort auch einen Stapel mit diesen niedlich anzusehenden, nichtsdestotrotz aber tödlichen Spielzeugpuppen. Floyd benötigt insgesamt fünf von ihnen, um daraus ein hochexplosives Paket zu basteln.

Umgebauter Verräter-Kracher

Der von Dolores umgepolte Verräter-Kracher gibt statt konzerntreuer Omnibrain-Parolen verräterische Sprüche der Freiheitskämpfer von sich. Daß er mit solch explosiven Parolen nicht nur das Gemüt jedes Vollstreckers erhitzen kann, versteht sich dabei von allein.

Drähte

Wenn Floyd den Gefangenentransporter auf Cygnus Alpha erreicht, findet er hinter einer Abdeckplatte unter den Armaturen vier Drähte – einen roten, einen blauen, einen grünen und einen gelben. Er kann die Kabel benutzen, um damit die Zündung des Konzern-Raumschiffes kurzzuschließen.

Die Objekte

Speer

Nach dem ersten Kontakt mit den Eingeborenen auf Filb läßt einer der kleinen blauen Gnome bei seiner panischen Flucht einen Speer auf der Brücke zurück, die ins Dorf führt. Wie sich später herausstellt, eignet sich die Filber-Waffe als Hebel, um einer klemmenden Abdeckplatte auf den Leib zu rücken.

Fernbedienung

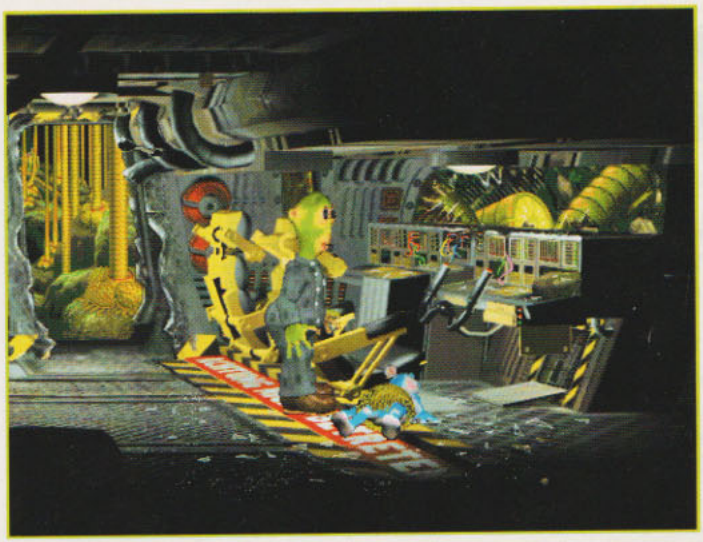
Mit Hilfe dieser Standard-Fernbedienung kann Floyd über Funk Kontakt zu dem durchgeknallten Killerdroiden SAM aufnehmen, um ihm Befehle zu erteilen und ihn zu dirigieren. Dies stellt sich als besonders hilfreich heraus, als Floyd und Dolores im Labor von Floyds "liebenswertem" Bruder Filbert festsitzen.

Passive Kontrollsubstanz

Hinter das Geheimnis, was genau das Präparat bewirkt, das er mit Filberts Chemie-Ausrüstung zusammengemischt hat, wird Floyd wohl bis an sein Lebensende nicht kommen. Fest steht nur, daß es auf primitive Eingeborene einen nachhaltigen Eindruck macht.

Gott-Kostüm

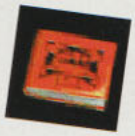
Ursprünglich von Floyds fiesem Bruder Filbert konzipiert, um damit die Eingeborenen auf dem Waldplaneten Filb zu erschrecken und unter Kontrolle zu halten, dient dieses Kostüm Floyd dazu, zusammen mit Filberts Projektor, die kleinen blauen Wichte zu besänftigen und zu einer Opfergabe zu bewegen.



Gemeinsam mit dem gemeingefährlichen Killer-Droiden SAM gelingt es Floyd, einen der blauen Eingeborenen im Dschungel des Waldplaneten in die Enge zu treiben und einzufangen.

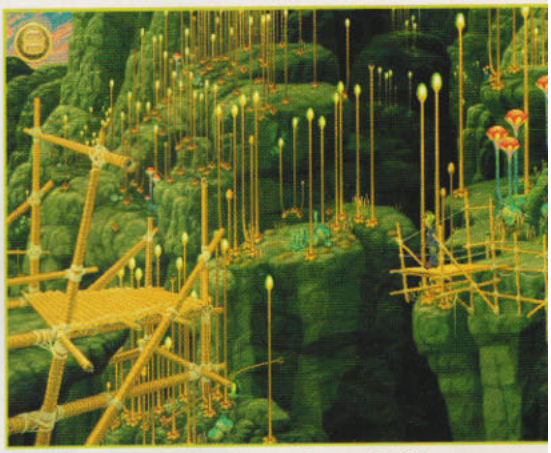
Tupfenfreie Trauerschnepfe

Nach Floyds Auftritt als vermeintliche Gottheit schwärmen die Filbs aus, um eine Tupfenfreie Trauerschnepfe als Opfer darzubringen. Für den von SAM gerösteten Vogel sind die Eingeborenen sogar bereit, große Hindernisse zu überwinden.



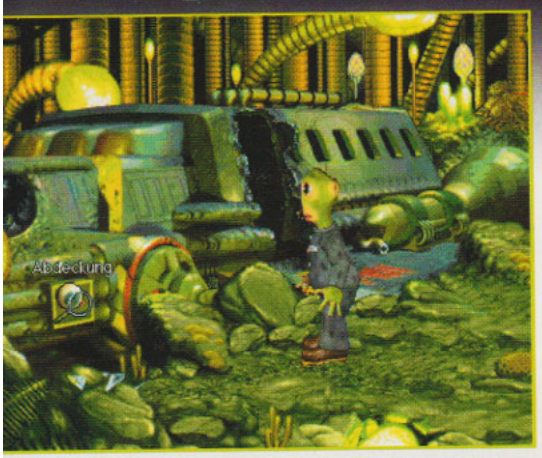
Buch

Im bruchgelandeten Transporter übergibt Genossin Dolores unserem Helden nach der Flucht aus dem Labor seines Bruders ein Buch, in dem der Zusammenbau eines Notsenders mittels einer Energiequelle, einer Sammelkristallinse und eines Laser-Relais detailiert aufgeführt und beschrieben steht.



Wenn Floyd nur wüßte, wie er die Filbers zur Reparatur der kaputten Brücke überreden könnte...

Die Objekte
GESAMTÜBERSICHT



Hinter dieser Abdeckplatte verbirgt sich die Batterie des Gefangenentransporters.

Batterie

Um an die dringend benötigte Batterie des Gefangenentransporters zu kommen, bedarf es schon einiger Kraftanstrengung, da eine verklemmte Abdeckplatte den Weg versperrt. Durch Einsatz eines Hebels gelingt es Floyd jedoch relativ problemlos, die begehrte Energiequelle an sich zu bringen.

Sammelkristallinse

An die Sammelkristallinse, die Floyd für den Zusammenbau des Notsenders benötigt, kann er nur mit Hilfe von SAM und dessen Traktorstrahl gelangen. Das kostbare Juwel thront übrigens weithin sichtbar über den Köpfen der Eingeborenen von Filb.

Laser-Relais

Wo in aller Welt findet man auf einem primitiven Waldplaneten ein modernes Laser-Relais? Diese Frage stellt sich auch Floyd, bis ihm plötzlich das Telefonverzeichnis auf dem Schreibtisch in Filberts unterirdischem Labor einfällt. Wozu gibt es schließlich einen intergalaktischen Expreßdienst?

Gefängniskluft

Nach der gelungen Flucht von Filb kehren Floyd und Dolores nach Metro Prime zurück. Hier erweist sich Floyds Gefängniskleidung zunächst als äußerst hinderlich, da er inzwischen steckbrieflich gesucht wird. Bei dem Versuch, von sich abzulenken, leistet ihm die Kleidung später allerdings wieder wertvolle Dienste.

Kleid

Es geht doch nichts über eine gute Tarnung – und sei sie auch noch so erniedrigend. Im verlassenen Versteck der Rebellen auf Metro Prime findet Floyd dieses Schmuckstück von einer Verkleidung, das es ihm ermöglicht, sich unerkannt und von Vollstreckern unbehelligt durch die Metropole zu bewegen.

Immer auf die Kleinen: Für diese Art von Verkleidung hat die Freiheitskämpferin Dolores allenfalls ein paar höhnische Bemerkungen übrig.

Alte Zeitung

An die Wand des verlassenen und verwüsteten Rebellenverstecks in Metro Prime ist eine alte Zeitung genagelt, die Floyd flugs in seinem Orakel verschwinden läßt. Schließlich ermöglicht sie es ihm, dem unaufmerksamen Zeitungsverkäufer eine brandneue Ausgabe der Metro News abzuluchsen.

Die Objekte

Neue Zeitung

Das hätte sich der arme Floyd auch nicht träumen lassen, daß sein Portrait einmal sämtliche Titelblätter von Metro Prime schmücken würde. Das Bild auf der Titelseite der Metro News sieht wirklich täuschend lebensecht aus, wenn nur die Farbe nicht wäre, die eher blaßgelb als knallgrün wirkt.

Zeitungsartikel

Indem er sich eine nagelneue Ausgabe der Metro News nimmt und die alte Zeitung aus dem Versteck der Rebellen zurücklegt, täuscht Floyd den Zeitungsverkäufer und erhält auf diese Weise eine brandaktuelles Exemplar, randvoll mit jeder Menge bunter Werbeprospekte und einem Exklusiv-Bericht über seine Flucht.

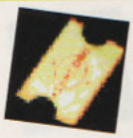
Werbung

Als Floyd seine frisch erworbene Ausgabe der Metro News aufschlägt, rieseln ihm satte drei Stapel mit nutzlosen Werbeprospekten und Broschüren entgegen. Wie sich herausstellt, sind diese Reklameschriften im wahrsten Sinne des Wortes für die Füße – oder besser gesagt: für unter die Füße.

Chips

In seiner unermeßlichen Güte gestattet das allgegenwärtige Omnibrain seinen Bürgern hin und wieder, in den eigens hierfür eingerichteten Arkaden dem Glücksspiel zu frönen. Als offizielles Zahlungsmittel dienen dabei diese knallroten (und völlig wertlosen) Spielchips, die an der Kasse am Eingang erhältlich sind.

Pech gehabt: Der geizige Zeitungsverkäufer in Metro Prime ist nicht gewillt, dem verkleideten Floyd die neueste Ausgabe der Metro News kostenlos zu überlassen.



Zoo-Eintrittskarte

Im oberen Stockwerk der Arkaden in Metro Prime befindet sich neben etlichen anderen Groschengräbern auch die sogenannte "Hyper Cyber Challenge"-Maschine. Um auf ihr ein Spiel zu wagen und den Hauptpreis – eine Zoo-Eintrittskarte – zu gewinnen, muß Floyd sich aber erst 200 Chips am Simon-Automaten erzocken.

Roter Fisch

Im Erdgeschoß der Arkaden in Metro Prime steht ein Greifarm-Automat, aus dem Floyd mit ein wenig Geschick einen roten Plastikfisch angeln kann. Dieser „Rote Hering" dient jedoch keinem besonderen Zweck und verdeckt lediglich die Stoff-Wildkatze, die es als eigentlichen Preis zu greifen gilt.

Aus dem Greifarm-Spielautomaten in den Arkaden lassen sich allerhand nutzlose Gegenstände ziehen.

Die Objekte
GESAMTÜBERSICHT

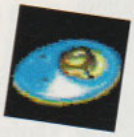
Die meisten der Gegenstände müssen gar nicht erst aus dem Automaten gezogen werden.

Ball

Aus dem Greifarm-Automaten lassen sich neben der Wildkatze noch einige andere, völlig nutzlose Gegenstände herausfischen, darunter auch dieser Ball. Laut Floyd wäre er zwar hervorragend für eine Partie Omnifun geeignet, für den weiteren Verlauf des Spiels ist er aber ohne jede Bedeutung.

Frisbee

Das Frisbee dient nur einem Zweck – es soll Floyd verwirren, ablenken und sein Orakel füllen. Im gesamten weiteren Spielverlauf findet sich keine einzige Stelle, an der man die gelbe Scheibe sinnvoll einsetzen kann. Sie ist somit nur unbrauchbarer Ballast und muß gar nicht erst aus dem Automaten gezogen werden.



Modell-Raumschiff

Auch wenn Floyd nach dem Gewinn des Modell-Raumschiffs in Jubel ausbricht – für dieses Spielzeug gilt dasselbe wie für den Fisch, den Ball oder das Frisbee: Es ist ohne jede Bedeutung und dient einzig und allein dazu, den Spieler auf eine falsche Fährte zu locken.

Stoffkatze

Mit viel Übung gelingt es Floyd schließlich, die Wildkatze aus dem Greifarm-Automaten in den Arkaden zu ziehen. Nach einem Blick in sein Orakel stellt er fest, daß die Garonier-Wildkatze der Hauptfeind der Wurbles ist – diese Information wird sich im weiteren Spielverlauf noch als sehr nützlich für ihn herausstellen.

Fotoapparat

Um in den Besitz der Kamera zu kommen, wendet Floyd einen gemeinen Trick an und blendet den rechtmäßigen Eigentümer mit dem Blitz. Das ist zwar zugegebenermaßen nicht ganz die feine englische Art, doch unser Held benötigt das Objektiv dringend als Fernglasersatz, um einen Raumfrachter aufzuspüren.

Im Zoo von Metro Prime trifft Floyd auf einen ausländischen Touristen, der sich gerne von unserem Helden ablichten lassen würde.

Wurble

Voller Verwunderung entdeckt Floyd nach dem Crash des Raumtransporters im Hangar von Metro Prime unter dem Sattel seines Motorrads ein niedliches kleines Wurble. Wenn diese Kreaturen nur nicht die Eigenart hätten, sich bei drohender Gefahr in solch rasanter Geschwindigkeit zu vermehren...

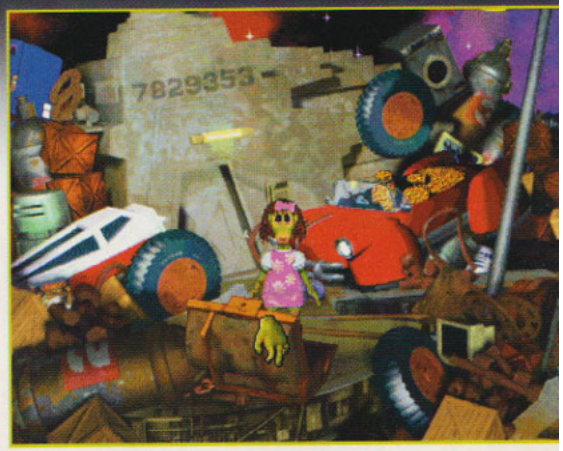
Die Objekte

Schlüssel

Mit diesen Schlüsseln kann Floyd die Parkkralle von seinem Motorrad entfernen. Leider rückt der sture Docking-Controller sie nicht so ohne weiteres raus, und auch ein Bestechungsversuch scheitert an Floyds Charisma (und behaarten Beinen). Wurbles hingegen findet der „nette" Bürger geradezu erdrückend scheußlich...

Luftpumpe

Die Luftpumpe, die Floyd in der Kiste auf dem Müllschiff findet, stellt sich bei näherer Betrachtung als etwas instabil heraus und wird von Floyd prompt in alle Einzelteile zerlegt. Glücklicherweise trifft der Spruch "Das Ganze ist mehr als die Summe seiner Teile" in diesem Fall ausnahmsweise mal nicht zu.



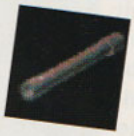
In der Kiste auf dem Müllschiff findet Floyd neben der Luftpumpe auch einen ziemlich platten Hüpfball.

Metallstange

Beim unfreiwilligen Auseinandernehmen der Luftpumpe erhält Floyd unter anderem eine solide Metallstange, deren Haltbarkeit und Stabilität jedem Brecheisen locker zur Ehre gereichen würde; lassen sich mit ihr doch sogar die Glieder einer massiven Eisenkette ohne größere Probleme aufknacken.

Ventil

Ursprünglich wollte Floyd die Luftpumpe ja dazu verwenden, den platten Hüpfball aufzublasen. Dieses Vorhaben wurde zwar durch seine eigene Ungeschicktheit zunichte gemacht; die Einzelteile können bei diesem Unterfangen aber immer noch recht hilfreich sein – vorausgesetzt der Hüpfball wurde zuvor geflickt.



Röhre

Die Röhre, die Floyd erhält, nachdem er die Luftpumpe unfreiwillig auseinandergenommen hat, eignet sich hervorragend, um damit einen abgebrochenen Schalter zu ersetzen und wieder funktionsfähig zu machen. Auf diese Weise läßt sich schnell und einfach Licht in so manches dunkle Geheimnis bringen.

Miracle Mud

Der Wunderbrei, den der hilfsbereite Floyd von dem freundlichen Vertreter aufgeschwatzt bekommt, hat es wirklich in sich. Mit ein wenig Phantasie lassen sich die vielfältigsten Anwendungsgebiete für ihn finden. Sie reichen von einem erfrischenden Getränk bis hin zum ultimativen Superkleister.

Typisch Floyd: Beim Versuch, dem ausgelaugten Hüpfball neues Leben einzuhauchen, zerlegt unser Held die Luftpumpe fachgerecht (und ungewollt) in sämtliche Einzelteile.

Die Objekte
GESAMTÜBERSICHT

Abschleppseil

Damit sich Floyd nach dem Abschleppen des Vertreters das Seil aneignen kann, muß er zunächst dreimal hintereinander das Fahrzeug des Händlers untersuchen, bis dieser schließlich genervt die Alarmanlage abstellt. Später läßt sich das Abschleppseil dann als eine Art Wegfahrsperre verwenden.

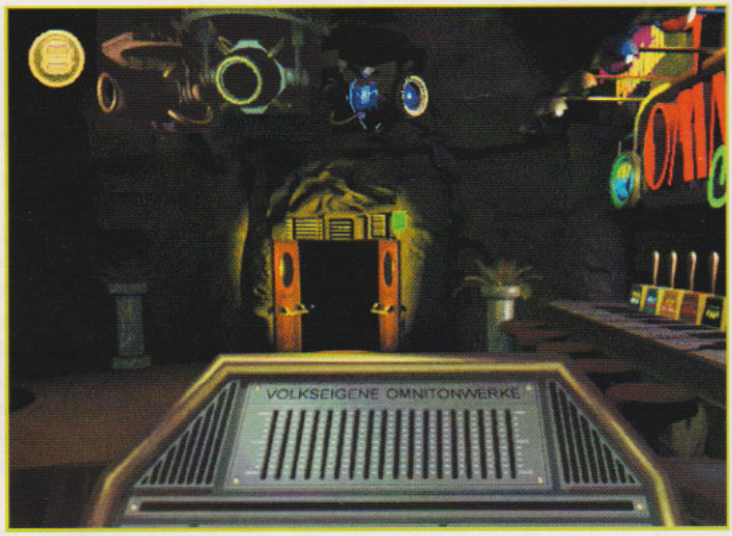
Visitenkarte

Dank seiner geradezu genialen Verkleidung erkennt der Wachposten vor dem Ministerium für Galaktische Unsicherheit, Abteilung Kornkreise, Floyd nicht als den gesuchten Verbrecher wieder und übergibt ihm sogar seine Visitenkarte. Mit dieser läßt sich der Bürger später von besagtem Ministerium weglocken.

Blauer Lampendeckel

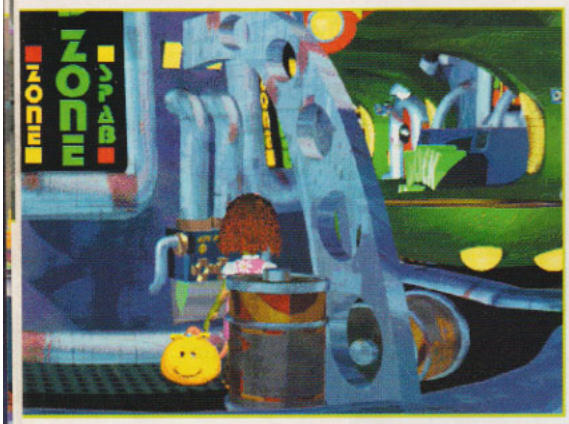
Als sich Floyd am Mischpult des DJs im Omniclub zu schaffen macht, fällt plötzlich einer der Lampenschirme zu Boden. Zunächst hat Floyd keine Verwendung dafür, bis ihm das vergilbte Zeitungsportrait einfällt. Blau und gelb ergibt bekanntlich grün.

Das Mischpult im exklusiven Omniclub gibt Floyd gleich eine ganze Reihe von Rätseln auf: Wozu dienen all die bunten Knöpfe und Regler, und wie bekommt man die stimmungsvolle Barhockerbeleuchtung wieder in Gang?



Barhocker

Die Barhocker im Omniclub scheinen auf den ersten Blick alle fest am Boden verschraubt zu sein. Erst wenn Floyd die Deckenbeleuchtung über der Bar richtig eingestellt hat, fällt ihm ein loser Hocker auf, den er an sich nehmen kann. Die Frage ist nur, an welchem Platz er ihn wieder abstellen soll...



Der Luftversorgungsschacht an den Arkaden in Metro Prime bringt den Hüpfball wieder auf Vordermann.

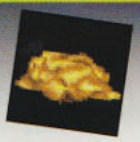
Hüpfball

Dem Hüpfball, den Floyd in der Kiste auf dem Müllschiff findet, scheint ein wenig die Puste ausgegangen zu sein. Nachdem der Versuch, ihn mit der Luftpumpe aufzublasen, gescheitert ist, stellt sich später zu allem Überfluß auch noch heraus, daß der gelbe Bursche ein gigantisches Leck aufweist.

Aufgeblasener Hüpfball

Um den kaputten Hüpfball zu reparieren muß Floyd schon seine ganze Phantasie einsetzen. Aber da sich gute Taten im Leben immer auszahlen, besitzt er das nötige Equipment, um das Loch abzudichten. Jetzt muß er nur noch eine Luftzufuhrmöglichkeit finden...

Die Objekte



Sweatshirt

Das Sweatshirt seiner schwerhörigen Freundin Phoebe findet Floyd per Zufall in der „Fenster-Zu-Omnibrain"-Einrichtung in Metro Prime; und zwar einige Zeit nachdem er dort selbst ein Geständnis abgelegt und das Omnibrain beleidigt hat. Das Shirt scheint sehr stark elektrostatisch aufgeladen zu sein.

Weißes Papier

Nie im Leben hätte Floyd erwartet, daß er noch einmal seinem längst verstorbenen Großvater Auge in Auge gegenüberstehen würde. Dieser verspricht ihm sogar eine Erbschaft, allerdings mit einem klitzekleinen Haken: Zuerst muß er sich als würdiger Freiheitskämpfer und Rebell bewähren.

Floyd hat die Schnauze endgültig voll und nutzt das „Fenster-Zu-Omnibrain", um gehörig Dampf abzulassen.

Spraydose

Neben dem weißen Stück Papier ist die Spraydose alles, was Floyd von seinem Großvater als Hilfsmittel zur Verfügung gestellt bekommt, um sich als ehrenhafter Rebell und Freiheitskämpfer zu beweisen. Nicht gerade viel, aber für einen kleinen illegalen Graffiti-Einsatz an einer Häuserwand reicht es allemal.

Bemaltes Papier

Nach seiner Sprühaktion in der Seitengasse von Metro Prime nimmt sich Floyd ein kleines Andenken in Form dieses Blattes mit. Anschließend kehrt er zum Grab seines Großvaters zurück und verwendet das Papier zusammen mit dem Abdruck des Rebellensymbols als Vorlage für ein Bodengemälde.

Schlüsselkarte

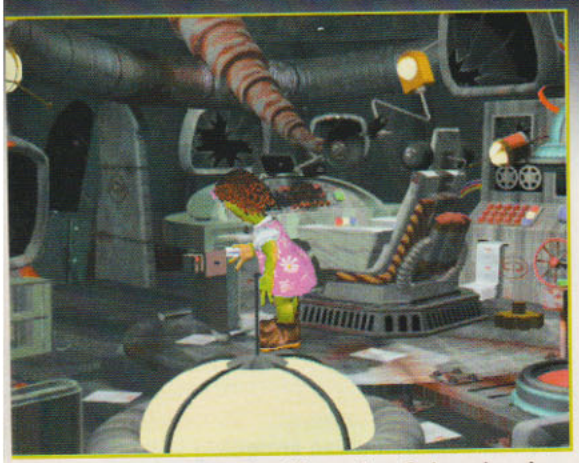
Erstaunt stellt Floyd nach einigem Ausprobieren fest, daß die von seinem Opa geerbte Schlüsselkarte zum Schrank seines Vorgesetzten im Ministerium für Galaktische Unsicherheit, Abteilung Kornkreise, paßt. Und das ist noch längst nicht alles, läßt sich der PIN-Code doch mit einem speziellen Gerät beliebig verändern.

Schraubenzieher

So ein Schraubenzieher kann einem schon wertvolle Dienste leisten. Dies muß auch Floyd im Verlaufe seines Abenteuers immer wieder feststellen, egal ob es sich dabei nun um das Abmontieren von Schildern und Abdeckplatten oder das Lahmlegen und Umpolen von durchgeknallten Droiden handelt.

Um seinem Großvater zu beweisen, daß auch er zu einem echten Freiheitskämpfer herangereift ist, muß Floyd ein kleines Graffiti-Gemälde am Boden der Grabkammer hinterlassen.

Die Objekte
GESAMTÜBERSICHT



Floyd durchstöbert den Schrank seines Vorgesetzten im Ministerium für Galaktische Unsicherheit.

Souvenirmünze

Die Souvenirmünze, die er im Schrank seines Vorgesetzen im Ministerium für Galaktische Unsicherheit, Abteilung Kornkreise, findet, bereitet Floyd zunächst arges Kopfzerbrechen. Erst nach mehrmaligem Hinsehen erkennt er, daß diese Münze aus dem Aussichtsturm in Metro Prime stammen muß.

Foto

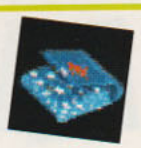
Ähnlich wie mit der Münze weiß Floyd auch mit dem Foto aus dem Schrank des Ministeriums für Galaktische Unsicherheit zu Beginn nichts anzufangen. Es scheint eine bestimmte Sternenkonstellation zu zeigen und auch die Zahl am unteren Rand muß irgend eine besondere Bedeutung haben. Oder etwa doch nicht?

Credit

Eigentlich hatte Floyd ja eher mit einem Sicherheits-Paß gerechnet, als er die Maschine im Observatorium mit der Souvenirmünze fütterte. Da er stattdessen aber eine lumpige Credit-Münze in den Händen hält, entschließt er sich, das Beste daraus zu machen und selbige sofort wieder auszugeben.

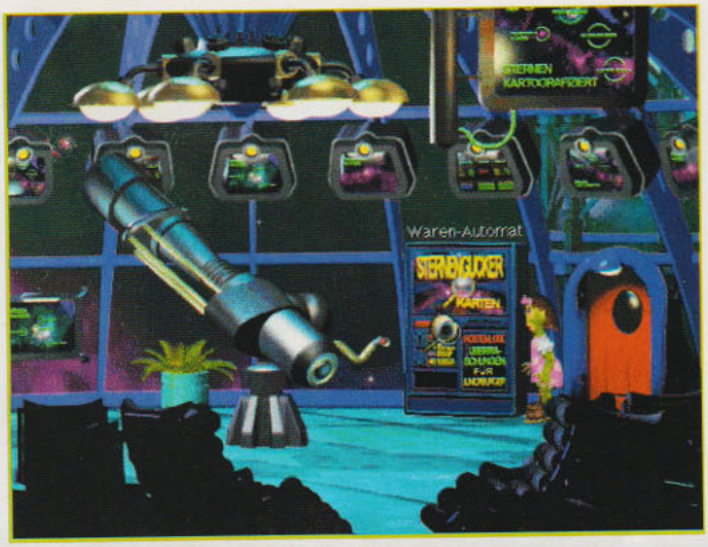
Sternenkarte

Nachdem die Sternenkartenmaschine die Annahme der Credits zu Beginn des Abenteuers strikt verweigerte, scheint sie den Credit aus dem Sicherheits-Paß-Automaten ohne Umschweife zu akzeptieren. In die Karte ist sogar eine Sternzeit eingeprägt – fragt sich nur, ob es das Datum des heutigen Tages ist...



Bastelset

Als besondere Zugabe bekommt der gute Floyd nach Einwurf des Credits in die Sternenkartenmaschine neben der Karte auch noch ein spezielles Sternenkarten-Bastelset geschenkt. Verspielte Naturen (aber auch ernsthaftere Gesellen) können sich mit einem solchen Kit stundenlang beschäftigen.



Das Fernrohr im Aussichtsturm von Metro Prime hilft Floyd bei der Ermittlung der genauen Sternzeit – vorausgesetzt er besitzt das nötige Talent als Astrologe.

Kaffeetasse

Die leere Kaffeetasse auf dem Rezeptionstisch des Ministeriumshauptquartiers findet Floyd ja noch recht schnell – nur: Wo soll er in der Eile den Omno-Kaffee herbekommen, nach dem der Minister so dringend verlangt? Ein plötzlicher Geistesblitz bringt Floyd jedoch auf eine schier geniale Idee...

Die Objekte

Nummernschild

Da hatte sich Floyd schon so über sein rotes Kabriolett gefreut, als nach einem Kurzschluß der Motor den Geist aufgibt und er vor Dave's Space Bar ungewollt notlanden muß. Wenn Floyd nur einen Weg wüßte, um den jeden Moment auftauchenden AGAC-Bürger auf seinen Wagen aufmerksam zu machen...

Metallscheiben

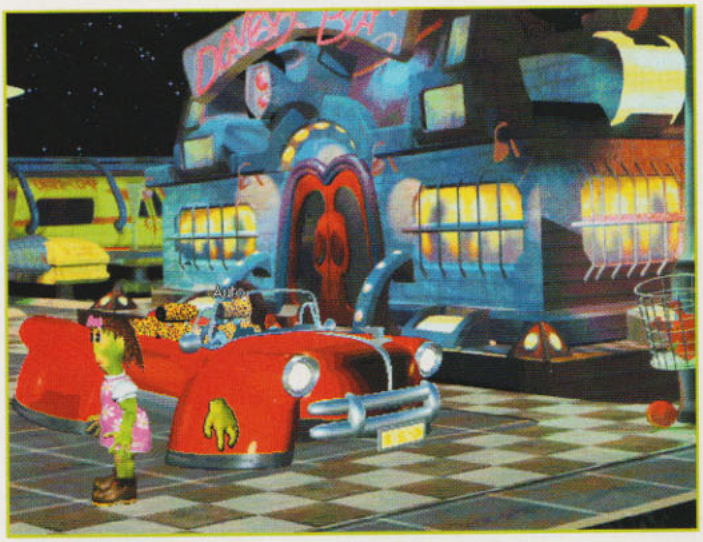
Wenn SAM Amok läuft, dann macht er selbst vor wehrlosen Türen nicht halt, wie die Form dieser vom Aufschlag deformierten MG-Kugeln eindeutig belegt. In ihrem jetzigen Zustand könnte man die Metallscheiben allerdings viel eher für friedliche Credit-Münzen als für Geschoßhülsen halten.

Cola-Dose

Die zuckersüße Erdenbrause schmeckt unserem Helden so ausgezeichnet, daß Floyd ohne zu zögern nach dem Genuß der ersten Büchse noch eine zweite hinterhergießt. Die leeren Blechdosen sind anschließend vorzüglich geeignet, um die Aufmerksamkeit eines Killer-Droiden von Floyd abzulenken.

Kleine Schaltkarte

Ein Killerdroide der 13er-Serie verfügt über insgesamt vier verschiedene kleine Schaltkarten: eine Verhörkarte (grau), eine Detektorkarte (rot), eine Persönlichkeitskarte (blau) und eine Sicherheitskarte (orange). Nur eine davon ist allerdings wirklich interessant.



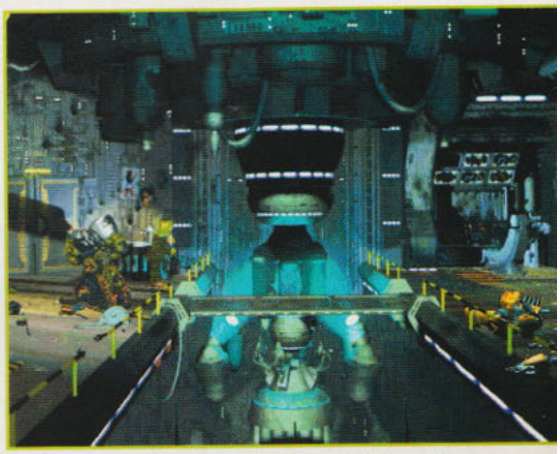
Was für eine Pleite: Kaum befindet sich Floyd endlich im Besitz des heißersehnten roten Kabrioletts, da streikt auch schon der Motor, und Floyd ist gezwungen, vor Dave's Space Bar notzulanden.

Große Schaltkarte

Ein Killerdroide der 13er-Serie verfügt über insgesamt vier verschiedene große Schaltkarten: eine CPU-Karte (grün), eine E/A-Karte (gelb), eine Waffenkarte (weiß) sowie eine Taktikkarte (lila). Wie bei den kleinen verdient auch hier nur eine Karte ernsthafte Beachtung.

Jacke

Es ist doch immer wieder erstaunlich, was sich bei näherer Untersuchung so alles in den Jackentaschen fremder Bürger finden läßt. Nachdem Floyd den Anzug des vierarmigen Ingenieurs aus der Wartungshalle überprüft hat, dient die Montur danach keinem weiteren Verwendungszweck mehr.



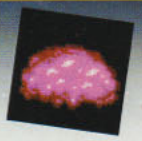
Nach der Schlacht zwischen SAM und TÜV schleicht Floyd in die Wartungshalle und untersucht die Überreste.

Die Objekte
GESAMTÜBERSICHT

Floyd steigt die Treppe hinauf, die zum Rand des Tanks mit der schleimigen Masse führt.

Kette

Bevor Floyd die Treppe hinaufsteigen kann, die zum Tank mit der schleimigen Masse in der Hirn-Abteilung führt, muß er zuerst die Absperrungskette, die ihm den Weg versperrt, in seinem Orakel verschwinden lassen. Später leistet ihm eben diese Kette gute Dienste als Verlängerungsschnur.



Hirn-Masse

Es kostet Floyd zunächst ein ganzes Stück Überwindung, etwas von der schleimigen Masse im Tank der Hirn-Abteilung abzuschöpfen und in seine Orakel-Datenbank zu beamen. Wie sich im nachhinein herausstellt, erweist sich die flüssige Pampe aber als adäquater Ersatz für ein Glas Wasser.

In der Forschungs- und Testecke im unterirdischen KZZK findet Floyd eine ganze Reihe von nützlichen Gegenständen sowie einen Granaten-Teststand.

Schlüssel

Mit Hilfe des Schlüssels, den Floyd von Mandrin bekommt, nachdem er dessen Qualen etwas gelindert hat, läßt sich der Glaskasten im Korridor der unterirdischen Rebellenbasis auf dem Eisplaneten aufschließen. Floyd findet darin ein elastisches Gummiband, das er gut gebrauchen kann.

Sicherheits-Paß Klasse B

Mit dem Sicherheits-Paß aus der Jacke des Wartungsingenieurs kann Floyd per Aufzug in alle Räume des KZZK-Komplexes vordringen. Einzig der Zutritt zur unterirdischen Tempelanlage, dem geheimen Aufenthaltsort des Omnibrains, bleibt ihm noch verwehrt.

Feuerlöscher

Beinahe hätte Floyd in der Hektik den knallroten Feuerlöscher übersehen, der in der Forschungs- und Testecke in einem der Räume des KZZK versteckt ist. Ein echter Großbrand läßt sich damit zwar nicht löschen, für die schnelle Abkühlung eines erhitzten Gemütes ist der Feuerlöscher aber gerade richtig.

Antimaterie-Gewicht

Als Floyd das Gewicht in der Forschungs- und Testecke entdeckt, versucht er zunächst vergebens, es auch nur einen Millimeter vom Boden hochzuheben. Erst nachdem er den Aus-Schalter an der Seite erspäht hat, bereitet ihm das Einsammeln keine Probleme mehr.

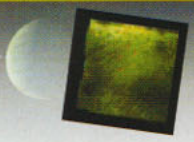
Die Objekte

Elastisches Seil

Das elastische Gummiband aus der Rebellenbasis besitzt eine außergewöhnliche Stabilität und Reißfähigkeit und scheint sogar das Gewicht von Floyds wohlgenährtem Körper tragen zu können. Mit einigen anderen Hilfsmitteln kombiniert, ließe sich daraus bestimmt ein hervorragendes Katapult anfertigen...

Granaten

Alles, was nach der mörderischen Schlacht zwischen SAM und TÜV von den beiden noch übrigbleibt, sind einige über den Boden verstreute Gas- und Sprenggranaten. Dummerweise hat Floyd große Probleme damit, die beiden Sorten auseinanderzuhalten. Doch wozu gibt es schließlich einen Schießstand?



Abdeckplatte

Wenigstens nach seinem Ableben dient der bösartige Killerdroid TÜV einer ehrenvollen Sache – und sei es auch nur in Bruchstücken. Mit Hilfe dieser Stahlplatte kann unser Held eine Ventilationsöffnung abdichten, die Floyd bei der Befreiung seiner gefangenen Kameraden ansonsten äußerst hinderlich gewesen wäre.

Sicherheitspaß Klasse A

Einen Sicherheits-Paß Klasse A besitzen nur die allerhöchsten Konzern-Schergen. Um in die unterirdische Tempelanlage – und damit zum Omnibrain – vorzudringen, muß Floyd deshalb einen Weg finden, die beiden Agenten, die Dolores foltern, auszuschalten.

Meinungsverschiedenheiten: Floyd und der Simuloid Arnold diskutieren hitzig und kontrovers über die weitere Vorgehensweise bei der Befreiung der gefangenen Genossen.

Buch

Als Floyd endlich die geheime Tempelanlage betritt, erfüllt ihn der Anblick, der sich ihm bietet, beinahe mit Ehrfurcht. Bevor er aber das Omnibrain näher in Augenschein nimmt, sollte er zuallererst das Buch lesen, das er auf der Kiste nahe dem Eingang findet – es verrät ihm ein wichtiges Geheimnis.

Axt

Eigentlich hatte Floyd bislang immer geglaubt, Gooralandinger – die heilige Axt der Grenelons – sei nur eine Legende. Als er sie jedoch selbst in den Händen hält, fühlt er ihre besondere Kraft. Wird es ihm gelingen, der Galaxis mit Hilfe dieser mächtigen Waffe die langersehnte Freiheit wiederzugeben?

Floyd kurz vor dem großen und entscheidenden Showdown mit dem niederträchtigen Omnibrain.

Die Haupt-darsteller

Hauptdarsteller
GESAMTÜBERSICHT

Während Ihrer Reise durch die Galaxis können Ihnen allerhand seltsame Charaktere begegnen, von denen wir die wichtigsten nachstehend kurz aufgeführt und beschrieben haben. Diese Liste erhebt jedoch keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit, denn nur das Omnibrain selbst weiß, wieviele Bürger die große Gemeinde wirklich zählt...

Floyd

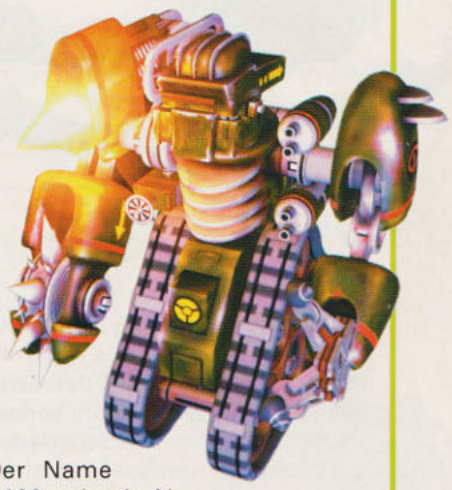
Eigentlich ist Floyd nur ein ganz normaler Durchschnittsbürger. Er hat einen sicheren Job im Ministerium für Galaktische Unsicherheit, Abteilung Kornkreise, und fliegt Einsätze auf dem Klasse B Planeten Erde, wo er fremdartige Kreise und Symbole in die Kornfelder der Erdlinge brennt. Auf diese Weise sollen die Einwohner des Blauen Planeten auf die bevorstehende Invasion vorbereitet werden, die der Konzern in naher Zukunft plant. Als Floyd auf dem Rückweg von einem solchen Kornkreis-Auftrag zuerst in einen Asteroidensturm gerät und anschließend eine Sonde der Erdlinge rammt, tritt er eine Lawine von Ereignissen los, an deren Ende er nicht nur in der Korrektivanstalt von Cygnus Alpha landet, sondern auch noch mitten hineingezogen wird in den Kampf zwischen dem allmächtigen Omnibrain und einer Gruppe unerschrockener Freiheitskämpfer.

Dolores

In Dave's Bar trifft Floyd zum ersten Mal auf eine geheimnisvolle Bürgerin, die sich ihm als Genossin Dolores vorstellt. Wie sich im späteren Verlaufe der Handlung herausstellt, gehört die mysteriöse und oftmals äußerst zynische Fremde einer verbotenen Widerstandsbewegung gegen das Omnibrain an, die sich die Freiheitskämpfer nennen. Die tapfere Rebellin hat sich bereits zahlreiche Kämpfe mit den skrupellosen Agenten des Konzerns geliefert. Nach seiner Gefangennahme gelingt es Floyd, gemeinsam mit Dolores von Cygnus Alpha zu fliehen, und die beiden schließen Freundschaft.

Genossin Dolores ist eine geborene Anführerin und die personifizierte Powerfrau, die alle Attribute einer echten Kämpferin in sich vereint: eiskalt, todesmutig, berechnend und beinhart.

SAM



Der Name SAM steht als Abkürzung für "Skrupellos aus Mordlust" und damit wäre im wesentlichen auch schon alles über den Charakter des Killer-Droiden aus der berühmt-berüchtigten 13'er-Reihe gesagt. SAM neigt dazu, ohne Rücksicht auf Verluste auf alles zu schießen, was sich bewegt - wenn man ihm auch zugestehen muß, daß er nach seiner Umprogrammierung durch Genossin Dolores vorher (zumindest manchmal) um Erlaubnis fragt. Dennoch versucht er Floyd und seine rebellischen Freiheitskämpfer-Freunde nach Kräften bei ihrem Vorhaben zu unterstützen, das Omnibrain zu stürzen. Daß dabei der eine oder andere Schuß gelegentlich nach hinten losgeht, nimmt dem Roboter (außer Floyd) niemand so richtig übel...

Hauptdarsteller
GESAMTÜBERSICHT

Dave

Dave gehört die im ganzen Universum bekannte und bei Vollstreckern wie Frachterpiloten gleichermaßen beliebte Kneipe "Dave's Space Bar" ganz in der Nähe der Konzernmetropole Metro Prime. Hier steht er den ganzen lieben Orbit lang hinter der Theke und erfreut seine Gäste mit den neusten Getränkemischungen sowie allerlei aktuellem Klatsch und Tratsch. Daves gegenwärtiges Lieblingsgetränk nennt sich übrigens Solar Light (ganz ohne Zucker).

Major Benson

Steht Major Benson zu Beginn der Handlung als Leiter des Kontrollministeriums noch auf der Seite des Konzerns, erfährt er im Verlaufe der Geschichte eine wundersame Wandlung zum Anführer der Rebellen. Dennoch können sich sowohl Floyd als auch Dolores nicht dazu durchringen, dem finsteren Major ihr Vertrauen auszusprechen.

Mandrin

Genosse Mandrin ist der Oberbefehlshaber der Freiheitskämpfer und gilt unter den Rebellen schon beinahe als lebende Legende. Kurz bevor die Rebellen ihren entscheidenden Schlag gegen das Omnibrain ausführen wollen, verschwindet Genosse Mandrin jedoch auf geheimnisvol-

Großvater

Daß Floyd seinen vor langer Zeit verstorbenen Großvater noch einmal wiedersehen würde, hätte er sich auch nicht träumen lassen. Und wie sich nach einem ausgiebigen Gespräch in Opas Gruft herausstellt, hatte der Alte während seiner Jugendzeit eine ganze Menge auf dem Kasten - schließlich führte er seinerzeit die Rebellen im Kampf gegen den Konzern an. Nur die versprochene Erbschaft entpuppt sich als Verlustgeschäft...

Frachterpilot

Im Hangar von Metro Prime lernt Floyd diesen Bürger kennen, der im Clinch mit einem Docking-Controller liegt. Der Pilot hat eine ganze Lieferung der neuesten Charisma-X Bio-Präparate in seinem Frachter geladen, wird jedoch vom pflichtbewußten Raumhafenaufseher am Löschen der verderblichen Ware gehindert, da er fatalerweise seine Landeerlaubnis verschlampt hat.

Filbert

Lange Jahre hat Floyd nichts mehr von seinem Bruder Filbert gehört, außer daß dieser irgendeine höhere Position als Wissenschaftler auf einem Konzern-Außenposten bekleiden soll. Das Wiedersehen mit seinem Blutsverwandten gestaltet sich jedoch unerwartet dramatisch, will der liebe Filbert seinen Bruder doch glatt abservieren und ans Messer liefern, um auf diese Weise die Sprossen der Konzern-Karriereleiter zu erklimmen.

Docking-Controller

Gebe es einen Preis für den "steifsten und unnachgiebigsten Paragraphenreiter des Orbits" - dieser Bürger hätte die Auszeichnung schon so gut wie in der Tasche. Mit seinem eigenartigen Akzent raubt der gestrenge Raumhafenaufseher zuerst einem gestreßten Frachterpiloten und anschließend unserem grüngesichtigen Helden sämtliche Nerven und verhindert um ein Haar, daß Floyd das Universum retten kann.

Agent 32

Bürger Agent 32 ist einer jener Vollstrecker des Kontrollministeriums, die über die Einhaltung der vom Omnibrain erlassenen Weisungen wachen. Während die Vollstrecker-Beamten von allen loyalen Konzernanhängern dafür geliebt und geschätzt werden, fürchten die Freiheitskämpfer die treuen Konzernbeamten aufgrund ihrer unerbittlichen Härte gegenüber allen Feinden des Omnibrains.

FKSZ

Ähnlich wie sein Bruder hat auch FKSZ ("Frauen und Kinder sterben zuerst") eine Vorliebe für jede Art von Gewalt und Zerstörung, ist aber im Gegensatz zu TÜV in seiner Vorgehensweise zumeist vorsichtiger und legt mehr Wert auf eine durchdachte Strategie. FKSZ würde sich niemals überrumpeln oder in einen Hinterhalt locken lassen - diese Vorsicht als Feigheit zu interpretieren wäre allerdings ein Irrtum, und zwar ein absolut tödlicher.

TÜV

Die Abkürzung TÜV steht für „Tod über die Völker", ein Name auf den SAMs Bruder aus der 13'er-Reihe äußerst stolz ist. Daß Droiden kein Herz haben, ist zwar hinlänglich bekannt, doch TÜVs Verlangen nach Gewalt und Zerstörung sucht wahrscheinlich in der ganzen Galaxis seinesgleichen. Während SAM das Feuer in der Regel nur auf lebende Objekte eröffnet, wird TÜV bereits beim Anblick einer in der Sonne glitzernden Blechdose nervös.

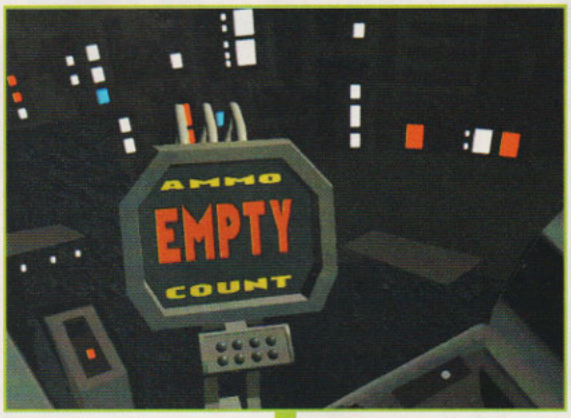
Wachdroide

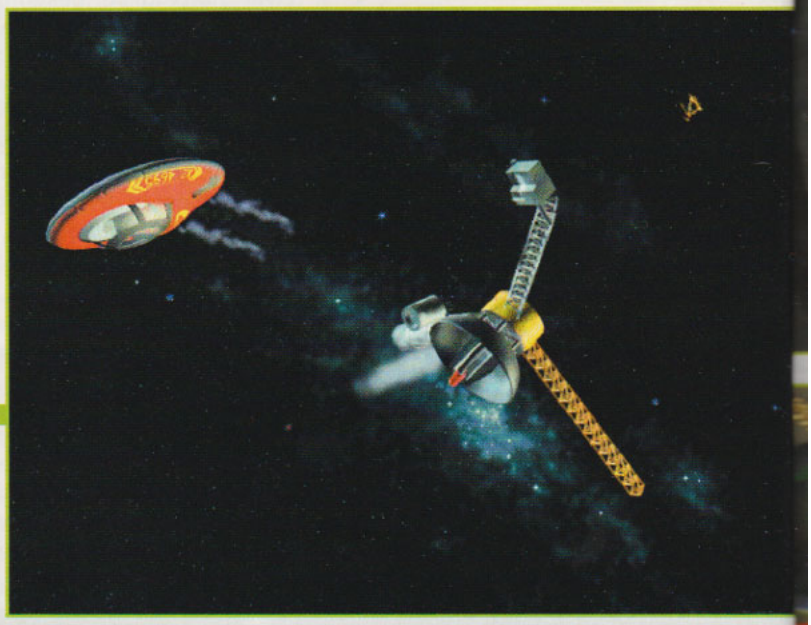
Dieser wenig vertrauenerweckende Bürger ist die neueste Konzernentwicklung und stellt eine gelungene Symbiose aus organischen und mechanischen Versatzstücken dar, die zu einer gefährlichen Konstruktion kombiniert wurden. Die Droiden kommen vor allem als Patrouille auf Cygnus Alpha zum Einsatz, wo sie von an den Decken angebrachten Kameras koordiniert werden.

Filber

Bei den Filbers handelt es sich um die Einwohner des Planeten Filb (benannt nach Floyds zwielichtigem Bruder). Sie sind ein recht friedliebendes und freundliches Völkchen von primitiven Eingeborenen und beten eine eigenartige Gottheit an, die hin und wieder aus einer großen Steinstatue heraus zu ihnen spricht. Fremden gegenüber sind sie eher vorsichtig und scheu, wenn nicht gar mißtrauisch.

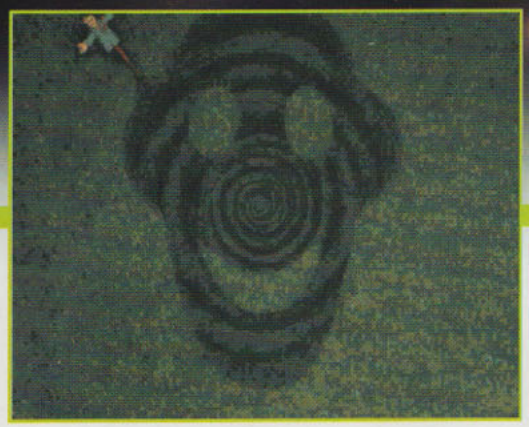
Komplettlösung
ERSTES KAPITEL

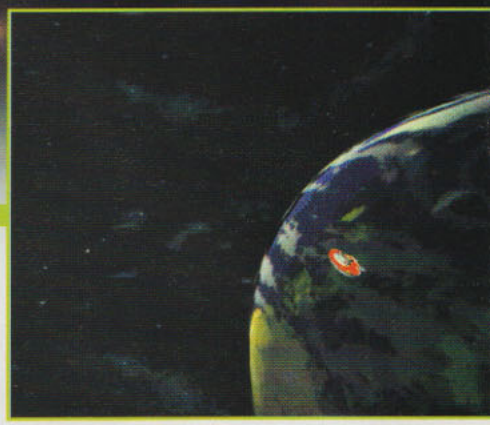


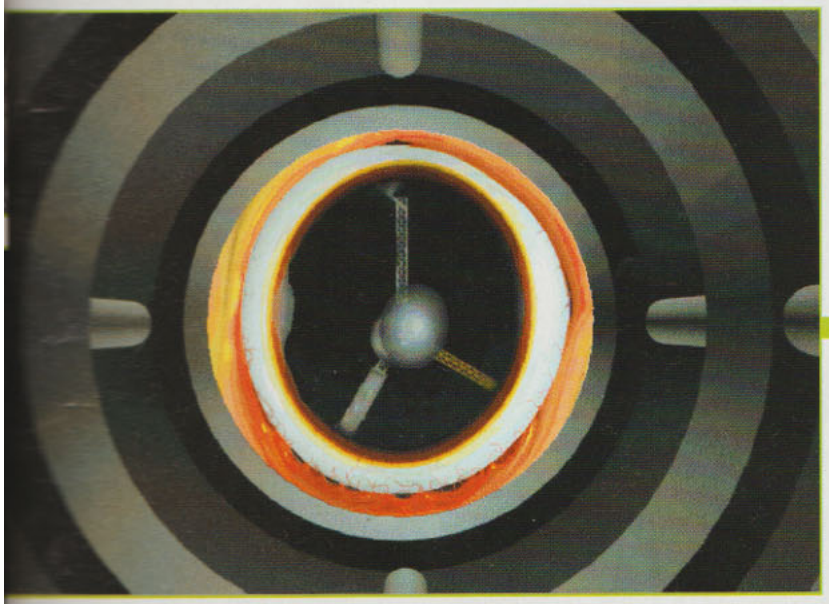


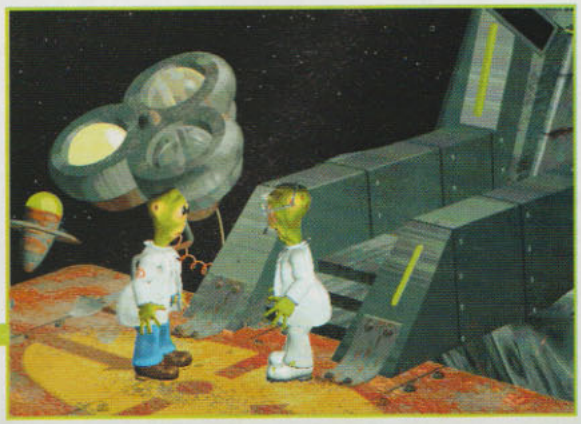
Komplettlösung

ERSTES KAPITEL









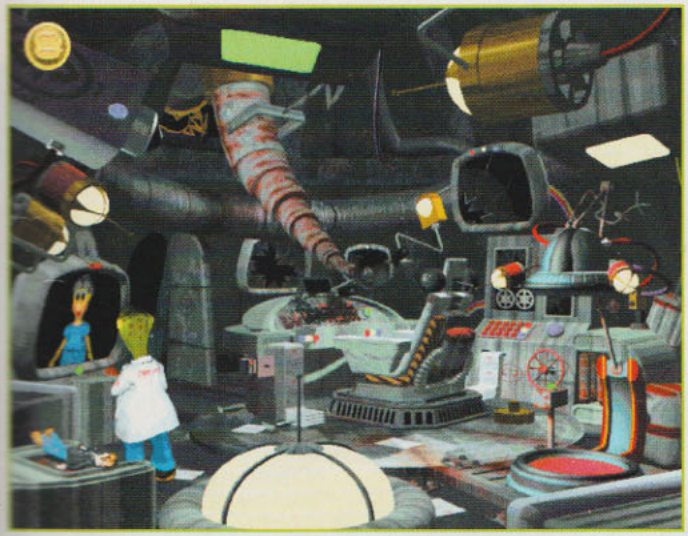
1. Vom braven Bürger zum Konzernverräter

Aller Anfang ist schwer

Von dieser Karte aus kann Floyd die einzelnen Orte anfliegen.

Nach einem ordentlichen Rüffel läßt Floyds Vorgesetzter den Ärmsten allein im Ministerium zurück.

Geschafft: Endlich kann Floyd das Ministerium verlassen.



Die Nachrichten auf dem Holomail-Apparat sind äußerst wichtig (oder zumindest eine von ihnen).

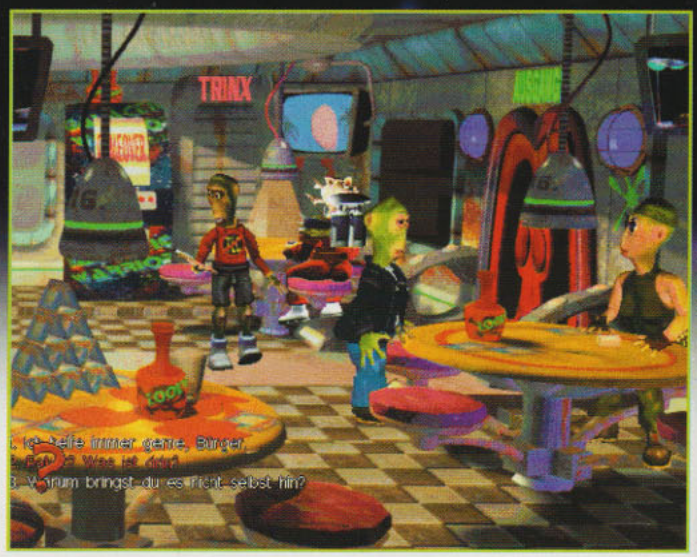
Zu Beginn sitzt Floyd im Ministerium für Galaktische Unsicherheit, Abteilung Kornkreise, fest und benötigt erst einmal ein geeignetes Transportmittel, um von dort wegzukommen.

Beim Durchsuchen des verwüsteten Ministeriums fallen ihm vor allem der Holomail-Apparat und der Teleporter ins Auge, welcher nicht mehr ganz ordnungsgemäß zu funktionieren scheint. Beim Aktivieren des Holomail-Apparates erreicht Floyd die Nachricht, daß sein Motorrad repariert und vor der Tür des Ministeriums geparkt wurde. Allerdings darf er es nicht benutzen, solange er nicht die entsprechende Schutzkleidung trägt.

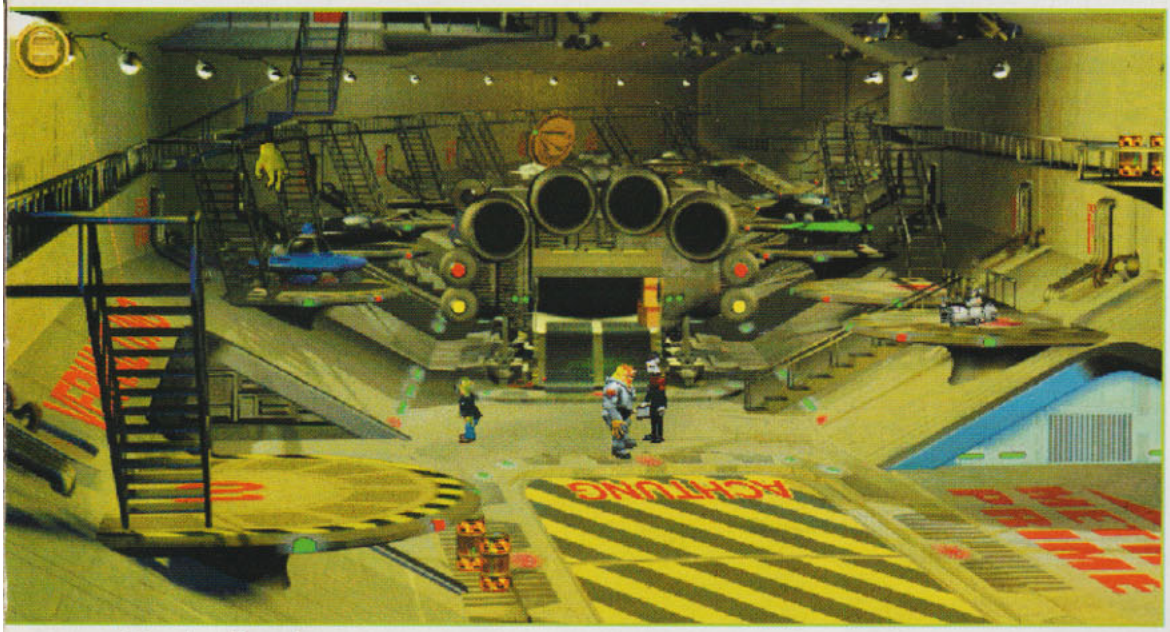
Indem Floyd die Puppe seines Erd-Idols James Dean einsammelt und im Teleporter vergrößert, erhält er eine schicke Lederjacke, die er gegen seinen Laborkittel eintauscht. Jetzt muß er sich nur noch den Helm aus dem Schrank unter dem Holomail-Apparat nehmen und schon kann die Reise losgehen.

Komplettlösung
ERSTES KAPITEL

Der erste Kontakt



In Dave's Space Bar trifft Floyd auf eine mysteriöse Bürgerin, die ihm ein geheimnisvolles Päckchen übergibt.



Sein Weg führt Floyd zuallererst in die Space Bar, in der er auf die mysteriöse Bürgerin Dolores trifft. Sie händigt ihm ein Paket aus, mit der dringenden Bitte, dieses möglichst schnell in einer kleinen Seitenstraße in Metro Prime abzuliefern. Nach einem kurzen Gespräch mit dem Bürger im roten T-Shirt und dem Erhalt einer Petition gegen die Musikgruppe TLC (Treue Loyalisten des Concerns) verläßt Floyd die Bar wieder und fliegt weiter nach Metro Prime - ohne zu wissen, daß er von nun an beobachtet wird...

Um den Disput der beiden Streithähne im Hangar von Metro Prime zu schlichten, benötigt Floyd dringend eine Landegenehmigung.

Freiwillig gibt der Bürger die Vidfon-Zelle nicht frei – da muß Floyd seinem Glück schon etwas auf die Sprünge helfen.

Ankunft in Metro Prime

Nach Ablieferung des Päckchens in einer düsteren Seitengasse in Metro Prime erhält Floyd eine Handvoll Credits.

Bei seiner Ankunft im Raumhafen von Metro Prime wird Floyd Zeuge eines Streits zwischen einem Docking-Controller und einem Frachterpiloten, der seine Bio-Präparate nicht ausladen darf, da er seine Landeerlaubnis vergessen hat. Unverdrossen macht sich unser Held auf den Weg in besagte Seitengasse neben dem Zeitungsstand und liefert dort das Paket ab, wofür er eine Handvoll Credits erhält. Als er danach auf einen Sprung im Pillen-Shop vorbeischaut, erfährt er, daß der Verkäufer verzweifelt auf eine Lieferung der neuesten Bio-Präparate wartet.

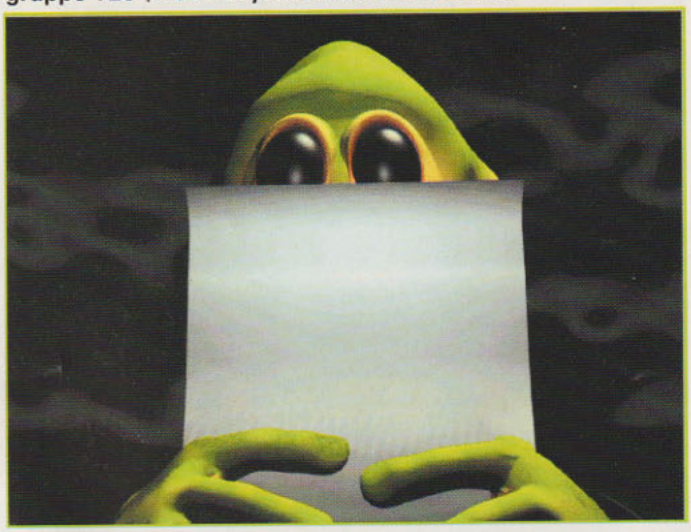
An diesem übereifrigen Docking-Controller beißt sich der verzweifelte Frachterpilot buchstäblich die Zähne aus.

Die Charisma-Ex Pillen scheinen es wirklich in sich zu haben – nur schade, daß sie gerade nicht vorrätig sind.

Komplettlösung
ERSTES KAPITEL

Der Fall TLC

Aufmerksam studiert Floyd die Petition gegen die Musikgruppe TLC (Treue Loyalisten des Concerns).



Floyd und sein Motorrad im Landeanflug auf Dock 19 des Raumhafens von Metro Prime.

Das „Fenster-Zu-Omnibrain" steht Floyd erst offen, nachdem er gegen einige Weisungen verstoßen hat.

Die Sternenkartenmaschine hat leider einen kleinen Defekt.

Nachdem Floyd der Ministeriums Zentralkontrolle einen Besuch abgestattet hat und von der spröden Sekretärin mangels Termin abgewiesen wurde, nimmt er den Lift auf der linken Seite des Gebäudes und landet im Aussichtsturm. Hier füttert er die Sternenkartenmaschine mit Credits, begreift aber nach dem Einwurf des dritten Geldstücks, daß sie schlicht und ergreifend kaputt ist, was von Floyd mit einem wütenden Fußtritt quittiert wird.
Diese Tat löst bei ihm jedoch umgehend ein schlechtes Gewissen aus, und reumütig sucht er das „Fenster-Zu-Omnibrain" auf der anderen Seite der Ministeriums Zentralkontrolle auf, um seinen Weisungsverstoß zu gestehen. Um das Omnibrain wieder wohlgesonnen zu stimmen, schiebt Floyd die Petition gegen die Gruppe TLC in den Verräter-Meldedienst-Schacht, muß aber feststellen, daß das Blatt zu klein ist. Erst nach einem kurzen Abstecher ins Ministerium für Galaktische Unsicherheit und dem erneuten Einsatz des Teleporters akzeptiert der Verräter-Meldedienst die vergrößerte Petition. Die Gruppe TLC steht nun auf dem Index...

Der Vollstrecker – Dein Freund und Helfer

Voller Freude darüber, dem Omnibrain einen nützlichen Dienst erwiesen zu haben, kehrt Floyd in die Space Bar zurück. Das Gespräch mit einem Frachterpiloten an einem der Tische fördert zutage, daß dieser gerade eine ganze Lieferung der neuesten TLC-Musikscheiben geladen hat. Ganz treuer Bürger, teilt Floyd diesen Weisungsverstoß natürlich sofort dem Vollstrecker an der Bar mit, was ein plötzliches Ableben des Frachterpiloten zur Folge hat. Floyd nimmt sich der Landeerlaubnis des Unglücklichen an, die nun herrenlos auf dem Tisch herumliegt, und macht sich wieder auf den Weg nach Metro Prime.

Nachdem Floyd den Frachterpiloten angeschwärzt hat, bekommt dieser die ganze Härte des Gesetzes zu spüren.

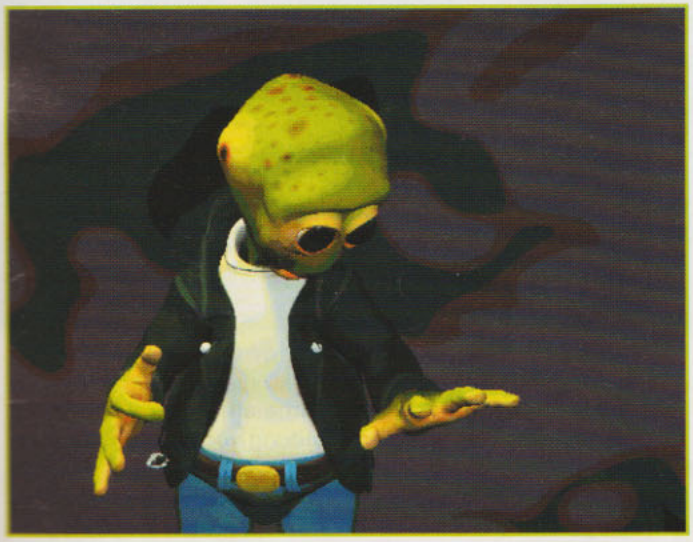
In Dave's Space Bar treiben sich allerhand zwielichtige Gestalten herum, mit denen nicht gut Solar-Light-Trinken ist.

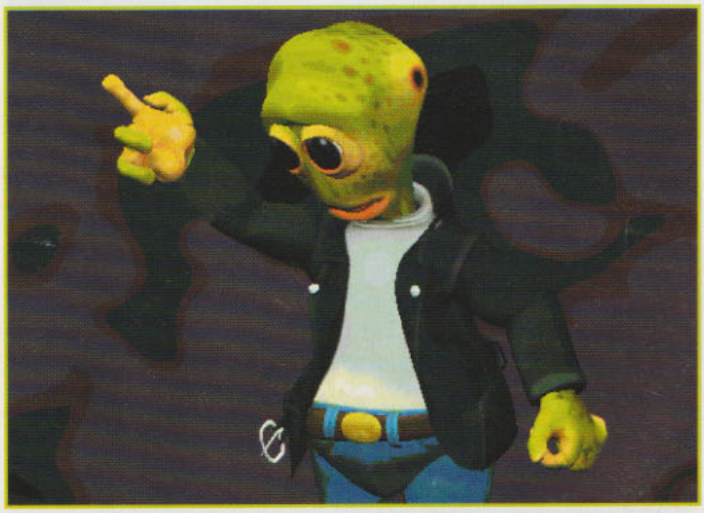
Immer wenn er Pillen nahm

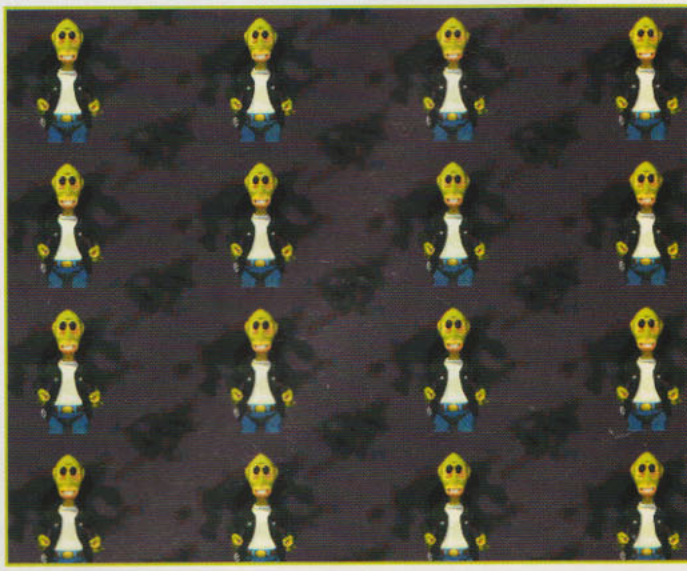
Um dem verzweifelten Frachterpiloten im Raumhafen weiterzuhelfen, übergibt Floyd ihm „seine" Landeerlaubnis und ermöglicht es ihm so, die Ladung Bio-Präparate ausliefern zu können.
Voller Neugier kauft sich Floyd im Pillen-Shop gleich darauf eine Dose des neuen Wundermittels und erhält eine Packung mit abgelaufenen Pillen als Gratiszugabe. Natürlich muß Floyd das Charisma-Ex auf der Stelle ausprobieren und verwandelt sich vom Weichei in einen obercoolen Macho.
Derart unter Strom stehend, ist es ihm ein leichtes, die Sekretärin im HQ zu betören; einzig der strenge Wachoffizier stellt weiterhin ein Problem dar, da er Floyd mit seiner Lederjacke nicht vorbeilassen will. Zu dumm auch, daß Floyd zu schüchtern ist, um sich in aller Öffentlichkeit umzuziehen...

Endlich hat Floyd die heißersehnte Landegenehmigung für den Frachterpiloten beschafft.

Metro Prime ist in zwei Stockwerke unterteilt und bietet den Bürgern jede Art von Einkaufs- und Vergnügungseinrichtungen.







Nachdem Floyd eine der Charisma-Ex Pillen geschluckt hat, dreht er voll auf und verwandelt sich in einen waschechten Casanova.

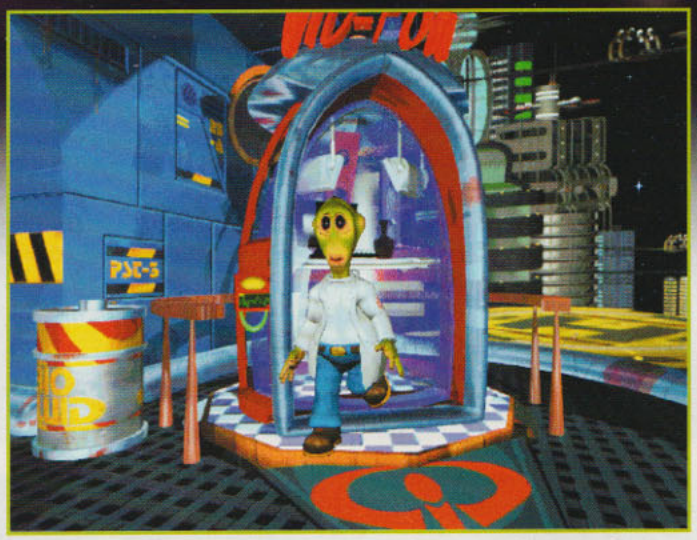
Auf den Spuren von Superman

Mit Geduld und gutem Zureden allein läßt sich dieser Bürgerin beim besten Willen nicht beikommen.

Beim Anblick der abgelaufenen Charisma-Ex Pillen überkommt Floyd der Gedanke zu einem raffinierten Plan.

Eine Vidfon-Zelle käme Floyd jetzt sehr gelegen, doch die einzige Kabine in Metro Prime ist leider belegt, und die darin befindliche Bürgerin macht unserem Helden unmißverständlich klar, daß es sich bei ihrem Telefonat nur noch um Stunden handeln kann.
Verärgert fliegt Floyd zur Space Bar und findet dort den Gesprächspartner der Dame am anderen Ende der Leitung vor. Seiner Bitte nach einer Solar Light kommt Floyd umgehend nach, bietet sie ihm doch die Gelegenheit, die abgelaufenen Charisma-Ex Pillen am lebenden Objekt auszuprobieren. Nach dem Genuß des Solar Light/Charisma-Ex Gemischs beendet Floyds neuer Freund das Gespräch recht abrupt und gibt die Vidfon-Zelle frei.

Komplettlösung
ERSTES KAPITEL



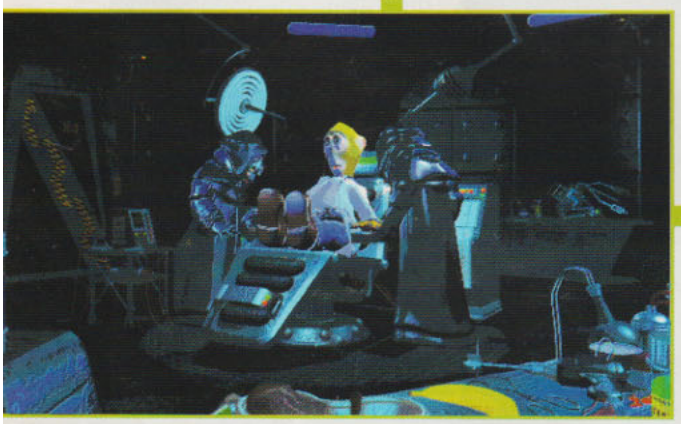
Auf zu neuen Taten: Floyd auf den Spuren seines großen Erdenvorbildes Clark Kent (alias Superman).

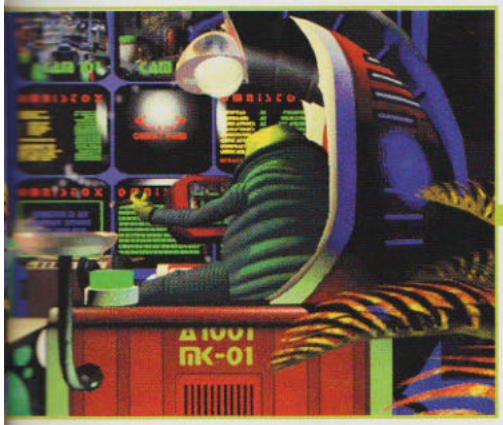
In der zweiten Etage von Metro Prime findet man neben dem Pillen-Shop auch das „Fenster-Zu-Omnibrain".

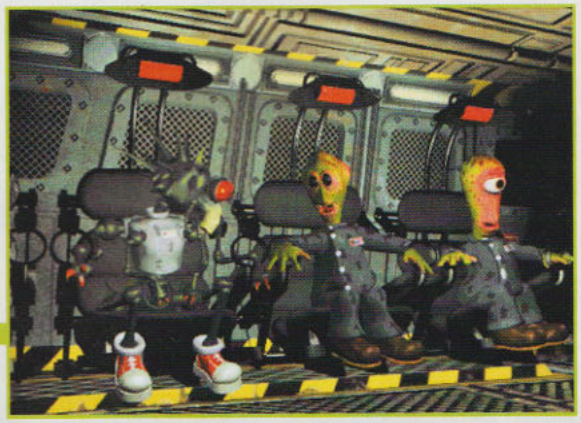
Die Wache in der Ministeriums Zentralkontrolle läßt Floyd nur vorbei, wenn er seine Arbeitskleidung trägt.

Da das Umziehen in dieser Kabine nur wenig sinnvoll wäre, kehrt Floyd zu der anderen Zelle in Metro Prime zurück. Dort kann er gerade noch die Auslöschung einer unglücklichen Liebe durch einen Glücksdroiden erleben, ehe er sich in der leerstehenden Vidfon-Zelle wieder in seine Arbeitskluft wirft. Den Weg zum Kontrollminister hätte er sich danach allerdings besser gespart...

Komplettlösung
ZWEITES KAPITEL

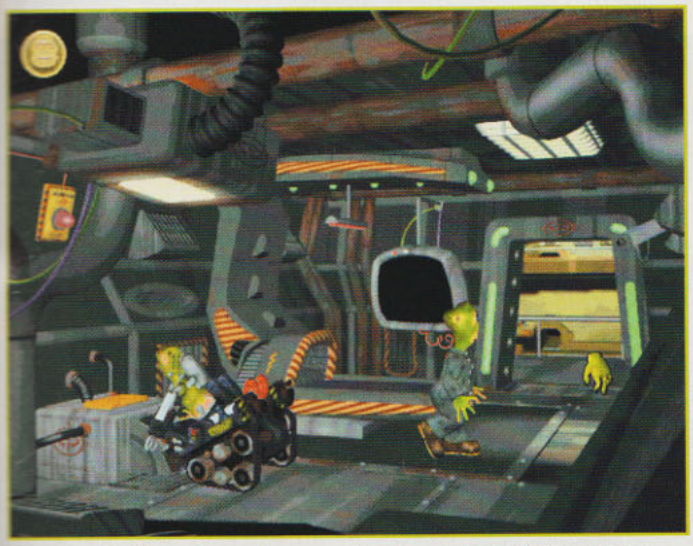



MK-01

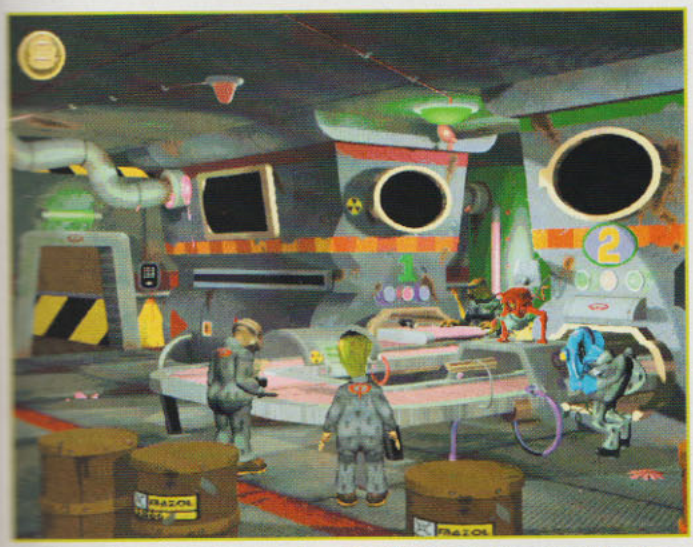


2. Die Flucht von Cygnus Alpha

Der Trick mit den Hypnoschirmen



Um die Gefängniswache auszutricksen, benötigt man neben einer List vor allem Entschlußkraft und Zielstrebigkeit.



In dieser Fabrikhalle werden die tödlichen Verräter-Kracher am Fließband hergestellt.

Einige der Insassen in Cygnus Alpha sind etwas unfreundlich.

Im Aufenthaltsraum läuft „Guter Orbit, schlechter Orbit."

Um die Hypnoseschirme auszutricksen, die Floyd immer wieder ungewollt von einem Raum in den nächsten werfen, benötigt man ein wenig Geschick und vor allem ein schnelles Händchen. Daher empfiehlt es sich, gerade hier nach der erfolgreichen Erledigung einer Teilaufgabe immer wieder zwischendurch abzuspeichern.
Zuallererst muß Floyd im Aufenthaltsraum der Korrektivanstalt das Poster von der Wand nehmen, um an die Heftzwecken zu gelangen. Wenn er nach dem nächsten Hypnoschirm dann in seiner Zelle aufwacht, streut Floyd die Reißbrettstifte auf sein Bett, nimmt den Weisungskatalog aus dem Regal und öffnet die Sanitäreinrichtung. Der Hypnoschirm schickt ihn jetzt zwar erneut ins Reich der Träume, diesmal erwacht Floyd jedoch dank der unbequemen Bettunterlage vorzeitig aus der Hypnose.
Er entfernt die Heftzwecken, legt sich zurück auf die Pritsche und wartet, bis der Wächter die Zelle betritt, um die Sanitäranlage zu schließen. Hinter seinem Rücken schleicht sich Floyd heimlich von dannen...

Komplettlösung
ZWEITES KAPITEL

Big Brother is watching you

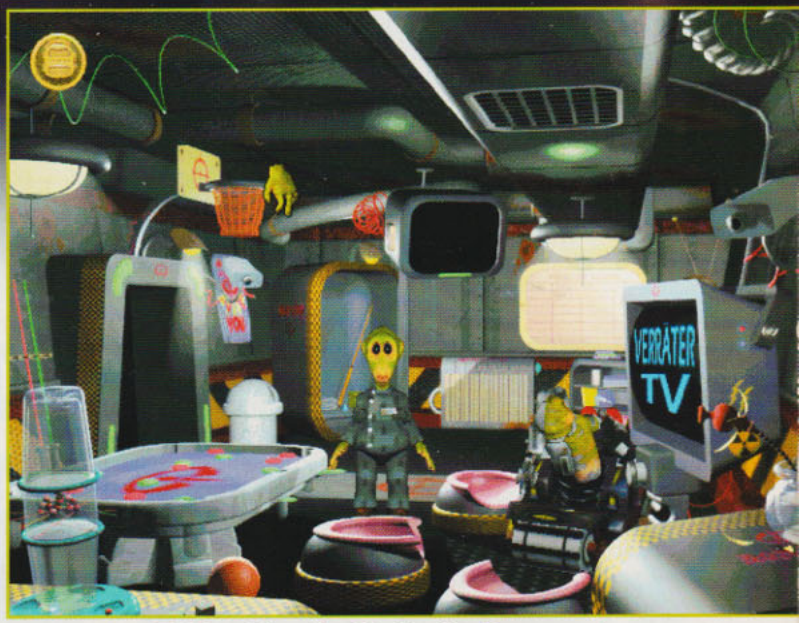
Im Gefängnistrakt muß sich Floyd vor der Wache in acht nehmen, die auf den Fluren ihre Runden dreht.

Überall im Anstaltsblock hängen Kameras, die verhindern, daß Floyd sich frei durch alle Räume bewegen kann. Zusätzlich wird sein Leben durch den Wachdroiden erschwert, der in den Etagen seine Runden dreht.
Um die Kameras außer Gefecht zu setzen, stiehlt sich Floyd zunächst ein Stockwerk tiefer die Treppe hinab und greift sich in der Kantine eine Schüssel, die er am Essensautomaten auffüllt. Anschließend bewirft er der Reihe nach alle Kameras mit dem unappetitlichen Brei und arbeitet sich auf diese Weise Stockwerk für Stockwerk nach unten; bis in den Gefängnishof, den er überqueren muß, bevor er per Lift in die Fließband-Halle gelangt. Hier gilt es, noch eine letzte Kamera kunstvoll mit den Essensresten zu verzieren und schon tappt das Omnibrain völlig im Dunkeln...

Mit Hilfe der Hypnoschirme werden die Gefangenen von Cygnus Alpha unter Kontrolle gehalten.

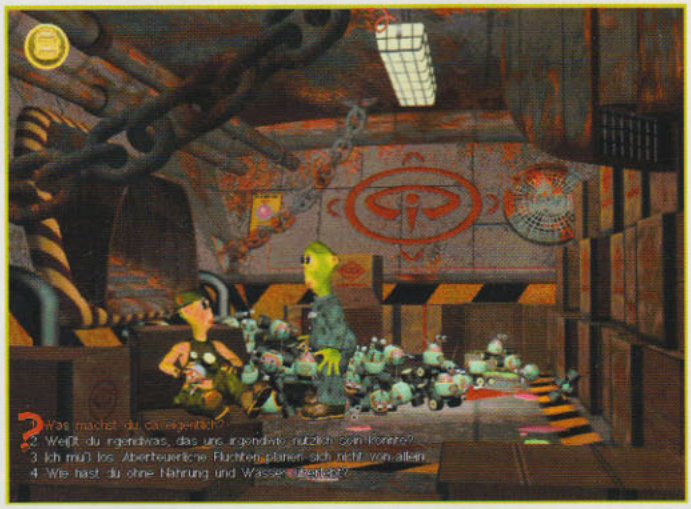
Die Stimme aus dem Schacht

Erst nachdem die Wache außer Gefecht gesetzt wurde, kann Floyd ungehindert das Gitter zum Schacht öffnen.



Der Verräter-TV-Kanal hat der Wache den Rest gegeben.

Am Ende des Schachtes wartet eine Überraschung...



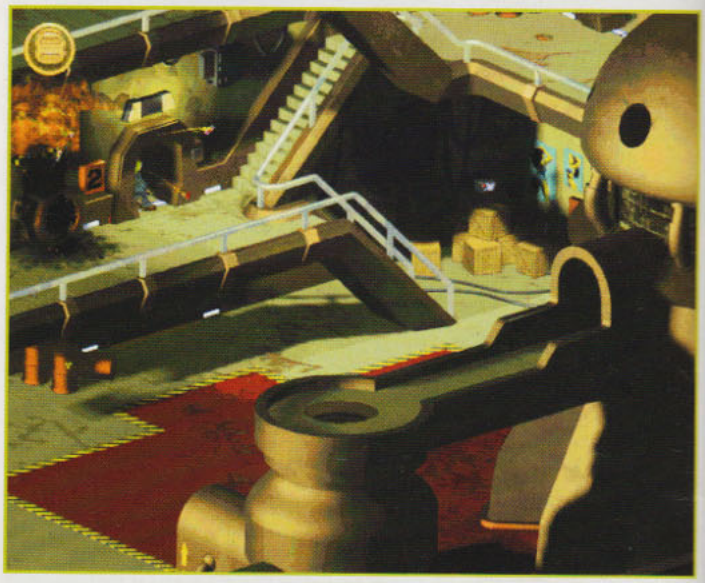
Bei näherer Betrachtung des Schachtgitters vernimmt Floyd plötzlich eine Stimme aus der Tiefe, die zu ihm spricht. Da das Öffnen des Gitters mit dem Hebel einen Alarm auslöst, bleibt ihm zunächst nichts anderes übrig, als mit der unbekannten Person ausgiebig zu plaudern.
Während des Gesprächs erfährt Floyd Näheres über einen Verräter-TV-Kanal, der auf der Frequenz 667 sendet. Schnurstracks begibt er sich in den Aufenthaltsraum, öffnet dort den Schrank und macht sich anschließend am Vidschirm zu schaffen. Nachdem er ihn eingeschaltet und durch nochmaliges Benutzen auf den richtigen (Verräter-)Kanal eingestellt hat, entfernt er den Bedienknopf und versteckt sich im Schrank.
Der Wachdroide, der daraufhin in den Raum stürmt, ist so aufgebracht über die Tatsache, daß sich der Verräter-Sender nicht abstellen läßt, daß ihm sämtliche Sicherungen durchschmoren. Jetzt ist der Weg frei, um das Gitter in der Fließband-Halle mit dem Hebel zu öffnen und auf dem Fließband den Schacht hinabzurutschen...

Blau ist die Farbe, die dich verletzt

Zu seinem Erstaunen trifft Floyd am anderen Ende der Röhre auf Dolores, die ihm einige interessante Neuigkeiten eröffnet und seine Orakel-Datenbank ein wenig umkonfiguriert. Außerdem übergibt sie ihm nach einem weiteren kleinen Plausch eine manipulierte rote Puppe, die Floyd dankend in seinem Inventar verschwinden läßt. Aus dem großen Gerümpelhaufen nimmt er sich weitere fünf der vermeintlich niedlichen Spielzeugroboter und kriecht alsdann durch die Röhre zurück in die Fabrikationshalle.

Floyd geht wieder in den Gefängnishof und legt dort die fünf Verräter-Kracher vor das Gitter des Ventilationsschachtes. Die sechste, von Dolores umgebaute Puppe dient als Zünder, um dem Lüftungsgitter ein kurzes und effektvolles Ende zu bereiten und den Weg in den dahinterliegenden Raum freizumachen.

Nun wird es Zeit, ein wenig in dem aus Floyds Zelle mitgenommenen Weisungskatalog zu schmökern und auf diese Weise hinter die richtige Farbreihenfolge zu kommen, in der sich das Feld mit den blinkenden Bodenplatten überwinden läßt (nähere Erläuterung siehe unten).

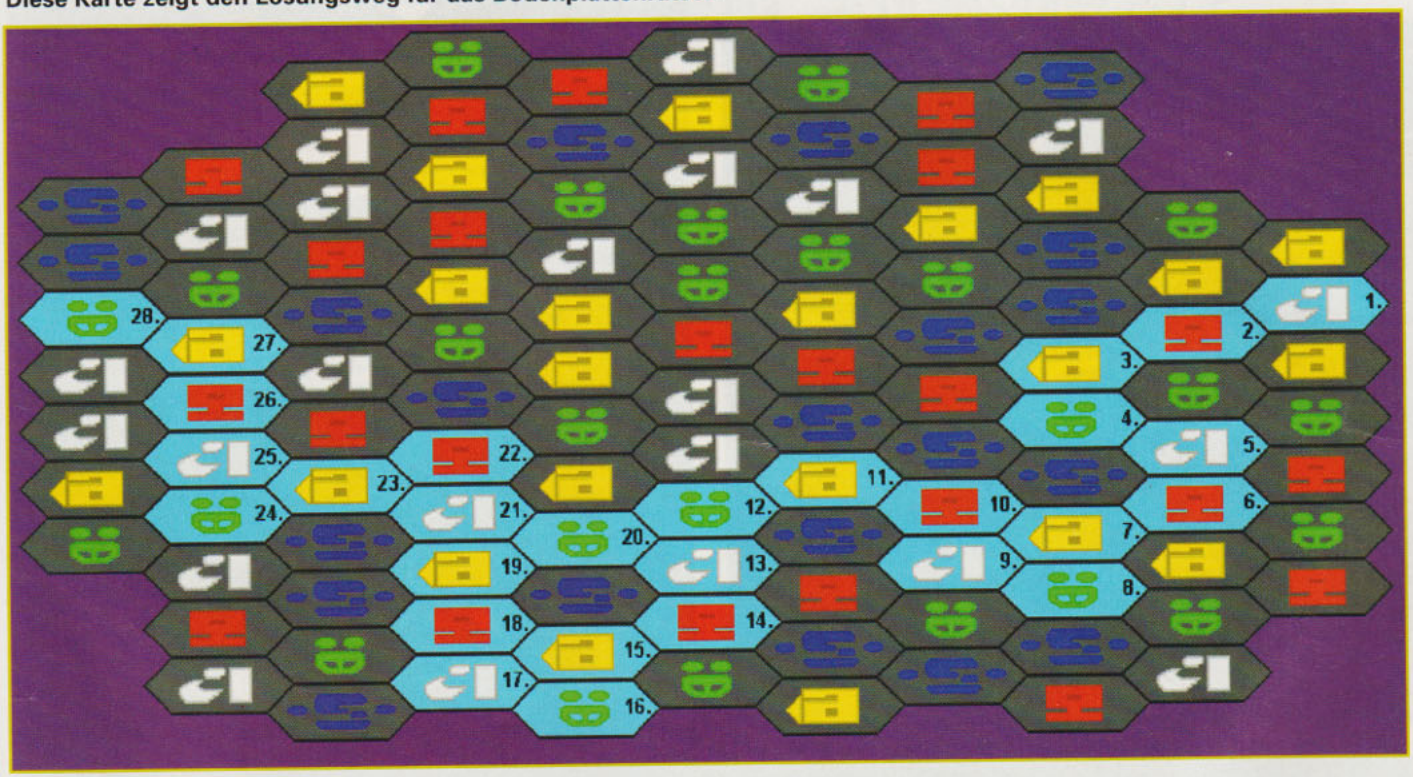


Mit den Verräter-Krachern bahnt sich Floyd seinen Weg in die goldene Freiheit.

Um die Bodenplatten überwinden zu können, muß Floyd zuvor aufmerksam den Weisungskatalog studieren.

Die Überwindung der farbigen Bodenplatten

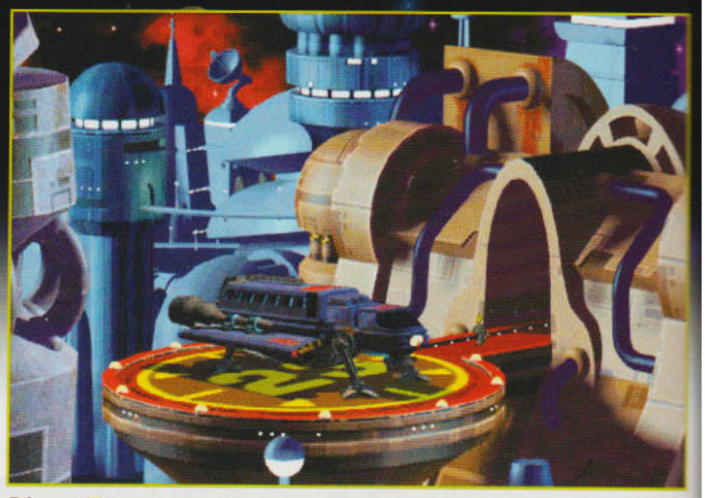
Diese Karte zeigt den Lösungsweg für das Bodenplattenrätsel.



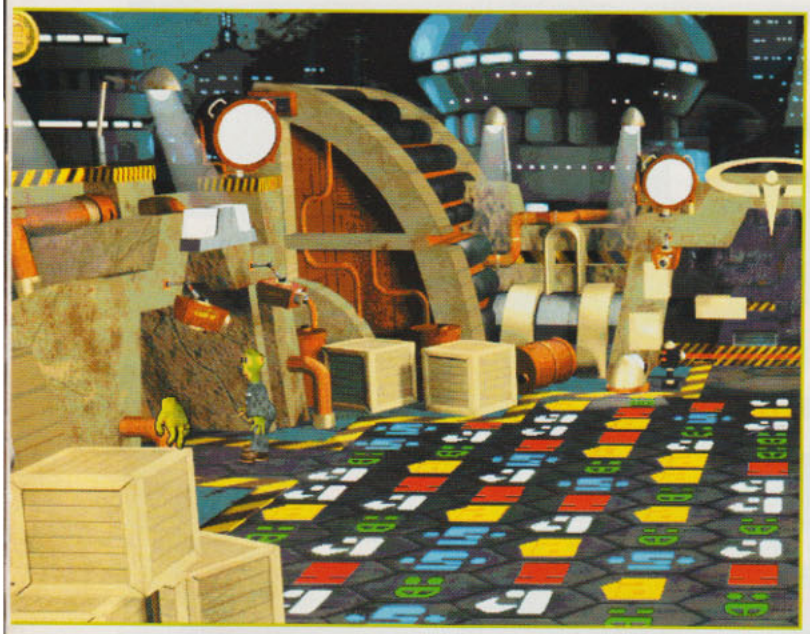
Der Hebel, der das Schachtgitter öffnet, ist mit einem Alarm versehen und ruft bei Betätigung die Wache herbei.

Dieses Rätsel ist etwas knifflig, da Floyd nicht nur stets in der Farbreihenfolge weiß, rot, gelb, grün über die Bodenplatten springen muß, sondern außerdem immer nur auf eine Platte hüpfen darf, wenn diese gerade in ihrer Originalfarbe aufleuchtet. Sobald Floyd die erste Platte betreten hat, beginnen die Symbole ständig ihre Farbe zu wechseln. Anhand ihres Aussehens läßt sich allerdings ihre Ursprungsfarbe erkennen, da jeder Farbton jeweils einem der fünf verschiedenen Symbole zugeordnet ist.

Nichts wie weg...

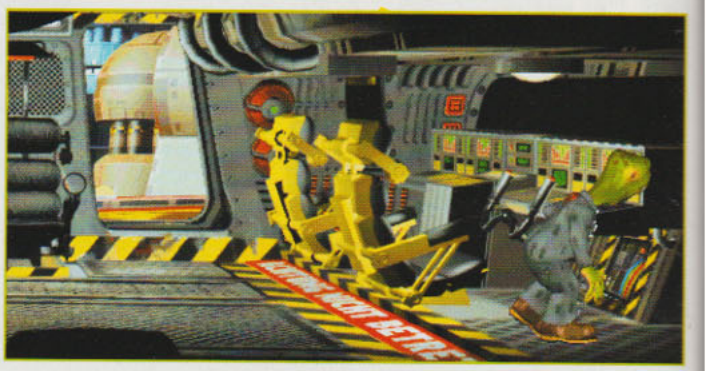


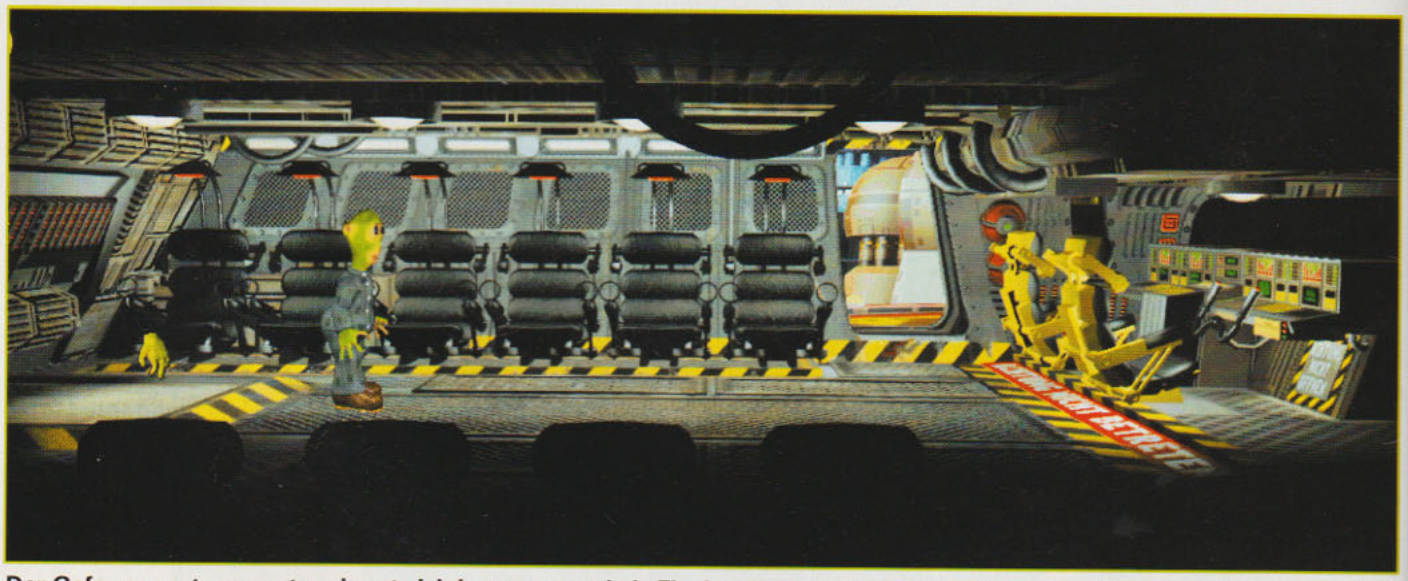
Dieser Transporter kommt Floyd wie gerufen.



Geschafft: Floyd hat die Bodenplatten hinter sich gelassen und tritt durch das Tor in die Freiheit hinaus.

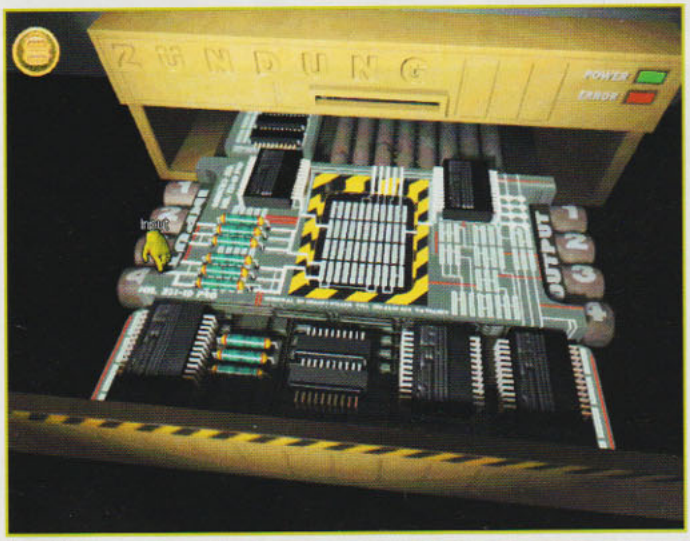
Im Cockpit des Gefangenentransporters angekommen, entfernt Floyd die Abdeckplatte unter den Armaturen und reißt die dahinter befindlichen Kabel heraus. Danach öffnet er das Schubfach für die Zündung und schließt das Raumschiff kurz (nähere Erläuterung siehe nächste Seite). Nun steht der Flucht von Cygnus Alpha nichts mehr im Wege...



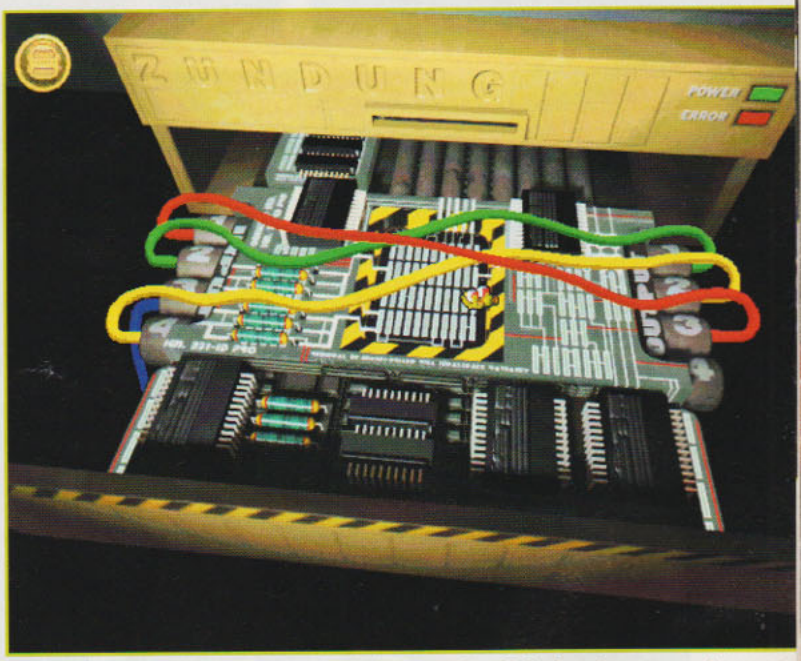


Der Gefangenentransporter eignet sich hervorragend als Fluchtmittel – allerdings muß er zuerst kurzgeschlossen werden.

Welches Kabel gehört zu welchem Anschluß?



Die Öffnung des Zündungskastens offenbart unserem Helden ein weiteres Rätsel, das es zu knacken gilt.

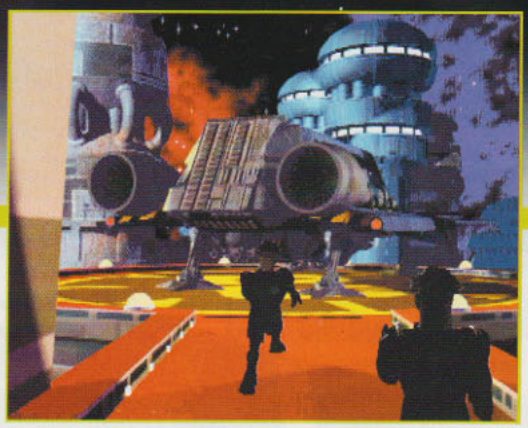


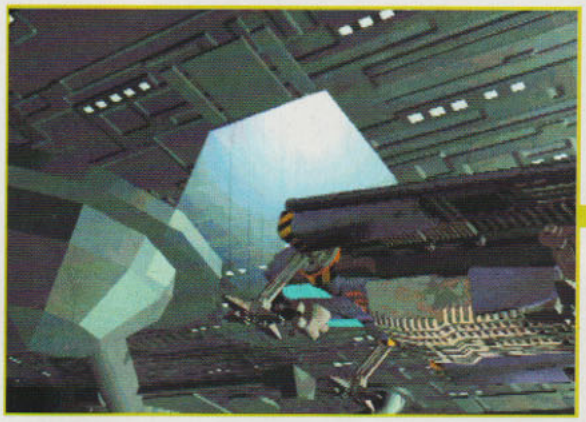
Die Pfeiftöne nach dem Anschluß aller vier Kabel geben an, wie viele Drähte richtig und wie viele falsch verbunden wurden.

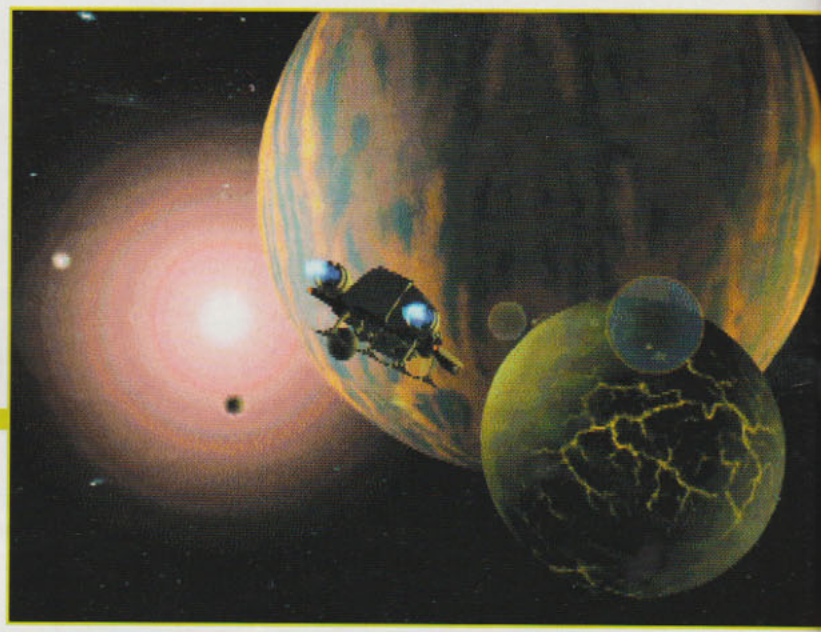
Die Drähte findet Floyd, wenn er die Abdeckung unter dem Zündungskasten entfernt.

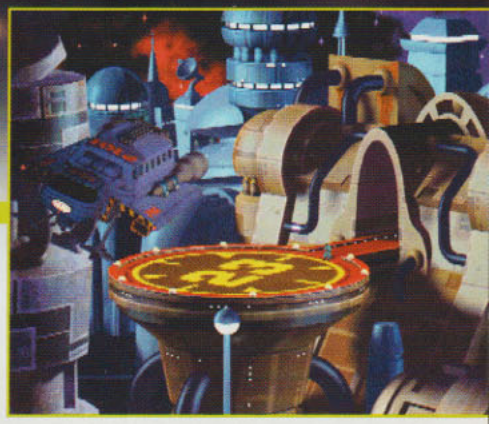
Um die Zündung kurzzuschließen muß Floyd zuerst die Kabel an den Input-Verbindungen anbringen. Danach verbindet er jeden Input-Anschluß mit einem beliebigen Output-Anschluß. Hat man die Verbindungen korrekt überbrückt, kann Floyd die Zündung starten - andernfalls erntet er nur ein wütendes Pfeifkonzert von der Maschine.
Für die Lösung dieses Rätsels gibt es leider keine fest vorgegebene Reihenfolge. Sie wird per Zufall festgelegt und ist somit in jedem neuen Spiel anders. Man kann sich aber an den Pfeiftönen orientieren, die Aufschluß darüber geben, wie viele Kabel richtig und wie viele falsch angeschlossen wurden. Ein hoher und drei niedrige Pfeiftöne bedeuten beispielsweise, daß eine der Verbindungen richtig überbrückt wurde - alle anderen hingegen sind falsch. Das Prinzip ähnelt dem alten Steckspiel „Mastermind".

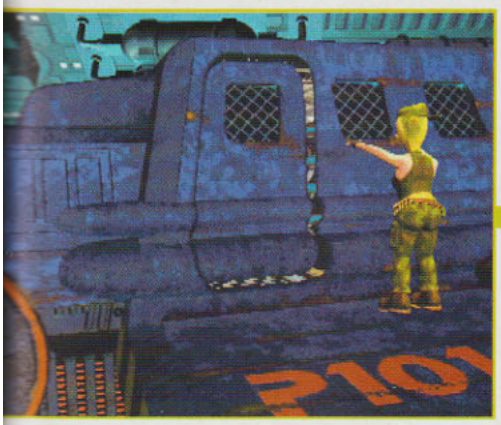
Komplettlösung
DRITTES KAPITEL

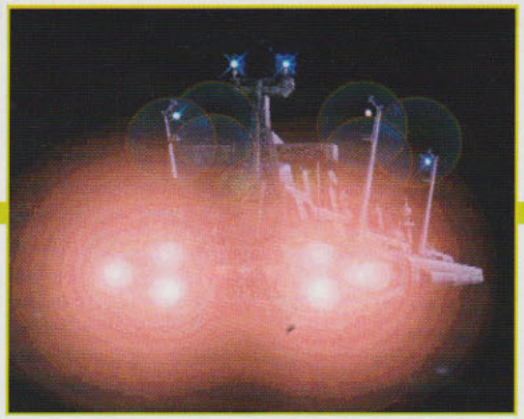








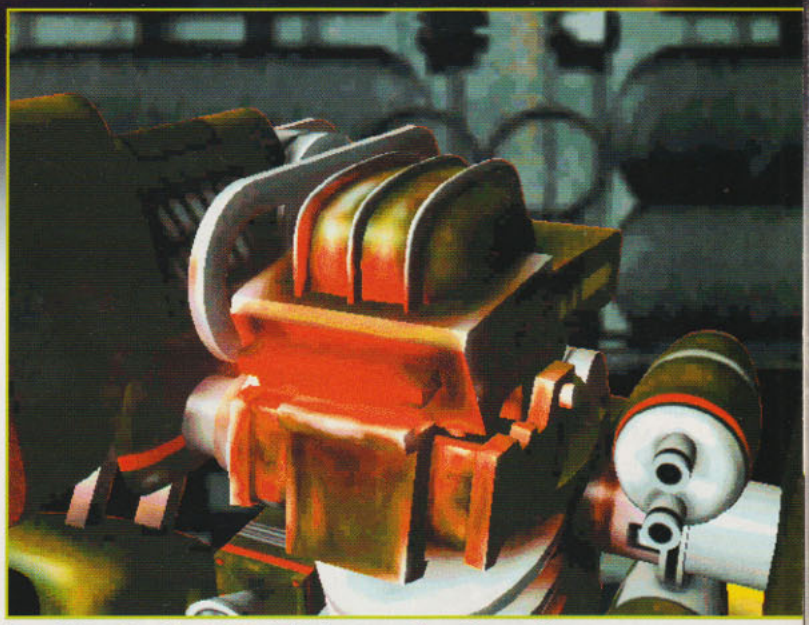




3. Der Waldplanet Filb

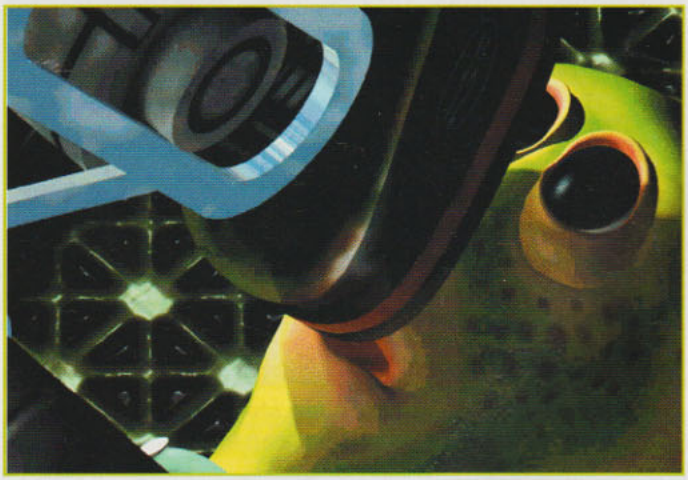
Gestatten, SAM!

Nach der Notlandung auf Filb macht Floyd zunächst die Bekanntschaft des durchgeknallten Killerdroiden SAM. Bei ihrem ersten gemeinsamen Einsatz am Tor des Eingeborenen-Dorfes führt SAM sich gleich durch einen kleinen Amoklauf ein und verjagt die Filbers in alle Himmelsrichtungen.



Der Killer-Droide SAM (Abkürzung für „Skrupellos aus Mordlust") hat seinen ersten Auftritt.

Liebe auf den ersten Blick: Floyd schließt Bekanntschaft mit dem durchgeknallten Roboter SAM.



„Würdeft Du bidde die Waffe auff meiner Nafe nehmen..."

Floyd versucht die Filber davon zu überzeugen, daß er und seine Freunde in friedlicher Absicht gekommen sind.

Die Landung auf Filb erweist sich als äußerst unsanft.

Komplettlösung
DRITTES KAPITEL

Die Jagd auf den Filber

Vor dem Kral schnappt sich Floyd den auf der Brücke liegengelassenen Speer und kehrt mit SAM in das labyrinthartige Dickicht zwischen Raumschiff und Dorf zurück, um einen der Eingeborenen einzufangen. Zu diesem Zweck müssen SAM und Floyd dem blauen Zwerg den Weg abschneiden (besonders geeignet für diese Zwecke ist die linke untere Ecke auf der Uferseite links des Flusses). Leider geraten Floyd und Dolores unmittelbar danach in einen Hinterhalt und werden von Floyds fiesem Bruder Filbert gefangengenommen.

Die bewußtlosen Floyd und Dolores werden von den Filbers einer mysteriösen Gottheit geopfert.

Floyds verschollener Bruder Filbert stellt sich als ein echtes Ekelpaket ohne Skrupel und Gewissen heraus.

Geschüttelt – nicht gerührt

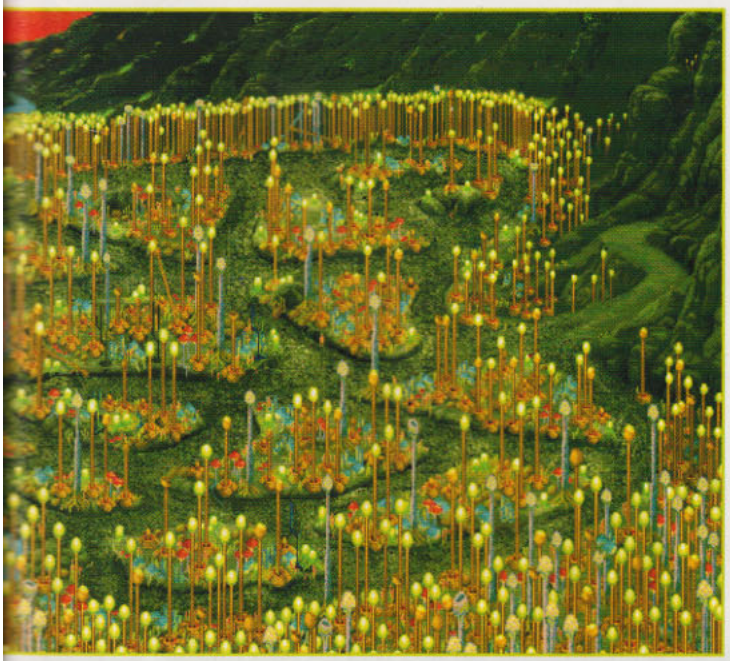
Gestaltet sich die Entfernung der Fesseln durch einfaches Aufheben und Verschwindenlassen des Seils ins Orakel noch relativ einfach, wartet als nächste Herausforderung ein ganz harter Brocken auf Floyd.

Mittels Filberts Chemieausrüstung muß er eine sogenannte passive Kontrollsubstanz zurechtmixen (nähere Erläuterung siehe nächste Seite) und diese anschließend in das Wasserversorgungssystem der Eingeborenen schütten, um ihre Gemüter ein wenig aufzuhellen.

Sobald dies geschafft ist, kann Floyd den Droiden SAM per Funksteuerung ohne Probleme in den Kral beordern und ihn, nachdem er per Knopfdruck die Tür der Statue geöffnet hat und SAM in den Aufzug gerollt ist, durch einen weiteren Druck auf den Teleporterknopf ins Labor hinabholen.

Die Wandlung der Filbs versetzt SAM in Erstaunen.

Das Fesselseil stellt für Floyds praktische Orakel-Datenbank kein wesentliches Problem dar.



Einmal im Kral der Filbs angekommen, rollt SAM vor die Tür der Steinstatue und wartet auf den Teleporter.

Floyds kleine Hobbythek

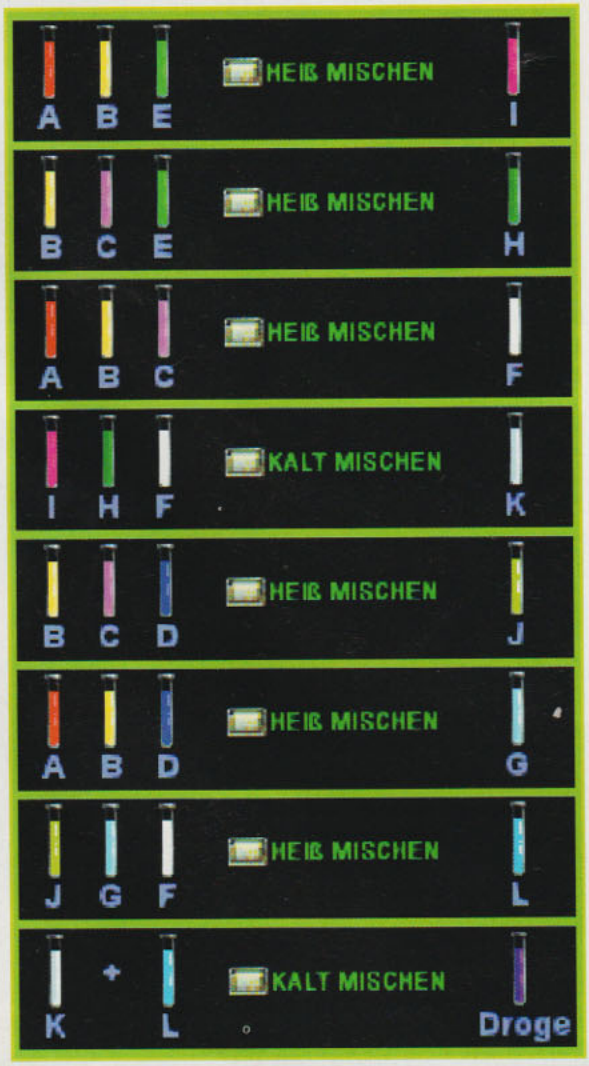
Wenn man erst einmal weiß, welcher Buchstabe zu welcher Farbe gehört, läßt sich das Rätsel leicht lösen.

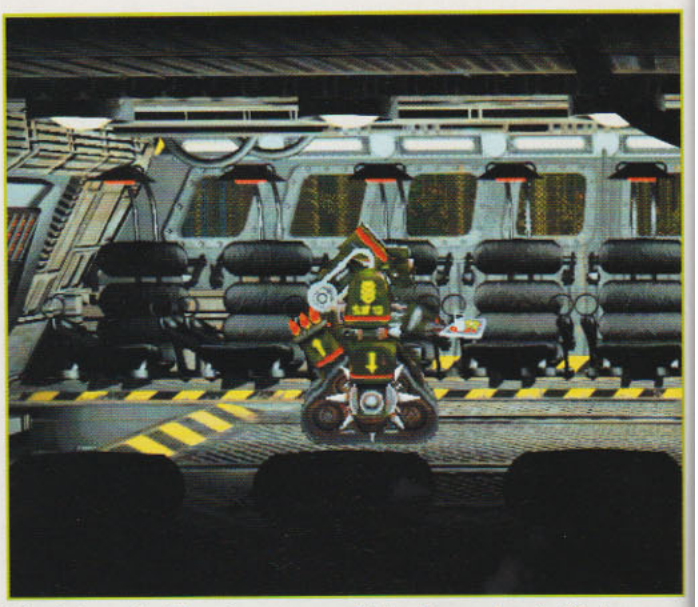
Bei diesem Puzzle handelt es sich um eine der härtesten Kopfnüsse im gesamten Spiel. Über eines muß man sich gleich zu Beginn im klaren sein: Die Buchstabenreihe A bis E entspricht **nicht** der Reihenfolge, in der die fünf Flüssigkeiten von links nach rechts aufgestellt sind! Die gelbe Flüssigkeit entspricht also **nicht** dem Buchstaben A in Filberts Notizen.

Um dahinterzukommen, welcher Buchstabe welcher Flüssigkeit zugeordnet ist, sollte man deshalb zuallererst den Zettel ausgiebig studieren und dabei zwei wichtige Hinweise beachten: Jede Flüssigkeitsmischung, die eine braune Farbe aufweist, ist unbrauchbar und somit ein sicheres Indiz dafür, daß etwas falsch gemacht wurde. Weiterhin spiegelt die weiße Farbe des Buchstabens F eben jene Farbe wider, die die erwärmte Mixtur aus A,B und C ergibt (erste Formel von oben).

Mit diesem Wissen läßt sich durch ein wenig Herumexperimentieren herausfinden, daß die Farben Rot, Gelb und Lila die gewünschte weiße Flüssigkeit ergeben (ein entsprechender Hinweis findet sich auch im Orakel unter dem Punkt „Aktive PsychoChemie"). Jetzt bleibt nur noch die Frage offen, welcher Buchstabe zu welcher Farbe gehört.

Um das herauszufinden, nimmt man sich die zweite Formel vor: D + E + A = B (kalt gemischt!). Da bereits





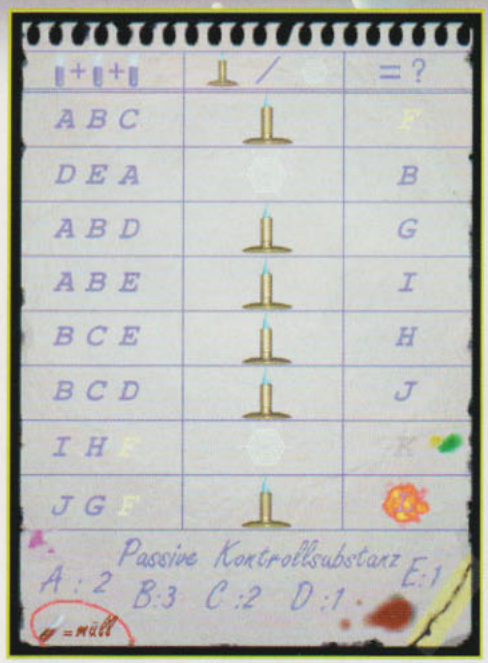
Nachdem die Eingeborenen mit der Droge besänftigt wurden, kann SAM sich auf den Weg ins Dorf machen.

Bei der passiven Kontrollsubstanz handelt es sich um eine beruhigend wirkende Droge.

drei Farben nicht mehr in Frage kommen, bleiben für die Buchstaben D und E nur noch die Farben Blau und Grün übrig, die mit Gelb oder Rot gemischt nur eine braune und somit nutzlose Verbindung ergeben. Mischt man Blau und Grün aber mit Rot, ergibt sich eine gelbe Flüssigkeit, was wiederum bedeutet, daß A rot, B gelb und C lila sein muß.

Auf diese Weise lassen sich nun leicht mit Hilfe der beiden letzten Formeln die Komponenten K und L isolieren, die kalt zusammengemischt - da L explosiv ist - die gewünschte passive Kontrollsubstanz ergeben. In der fertigen Mischung liegen dann auch die einzelnen Bestandteile genau in dem auf Filberts Notiz am unteren Rand vermerkten Verhältnis vor.

Floyd mißbraucht Filberts Chemie-Ausrüstung, um ein Mittelchen gegen die wütenden Filbers zurechtzumischen.



Die weiße Färbung des Buchstaben „F" symbolisiert die Farbe der ersten Mischung.

Um die Tür der Statue zu öffnen, muß Floyd in Filberts Labor den entsprechenden Knopf drücken.

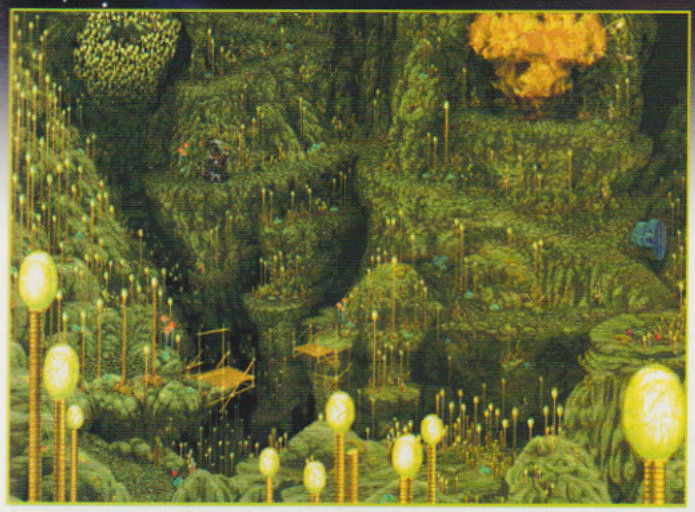
Ein feiner Bruder

„In welchen Schlamassel bin ich da nur wieder hineingeraten? Und dabei hatte der Orbit so gut begonnen..."

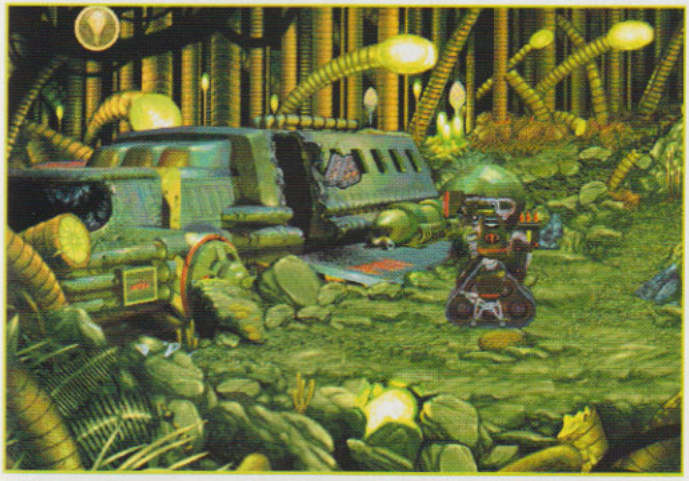
Floyd läßt die Telefonnummer seines fiesen Bruders in das öffentliche Nummernverzeichnis aufnehmen.

Bevor unsere drei Helden das Labor verlassen können, gilt es zunächst, Floyds Bruder Filbert außer Gefecht zu setzen. Wenn Floyd das Vidfon-Buch auf dem Tisch eingehender betrachtet, entdeckt er eine interessante Nummer. Schnurstracks hängt er sich an den Hörerer des Telefons und läßt seine (oder besser gesagt Filberts) Telefonnummer in die öffentliche Liste aufnehmen.

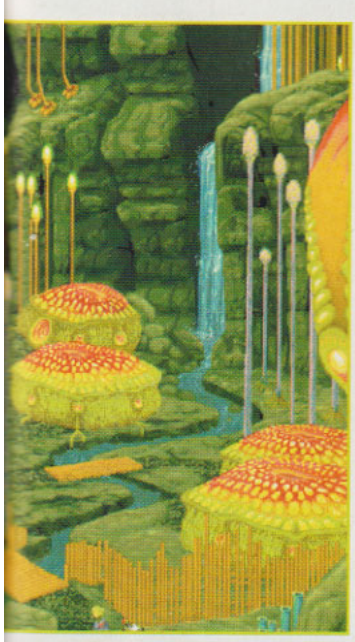
Die Überrumplung Filberts ist ein Auftrag so ganz nach dem Geschmack von SAM.



SAM bereitet Filbert sein wohlverdientes Ende...



Mit dem Transporter ist nicht mehr viel anzufangen.



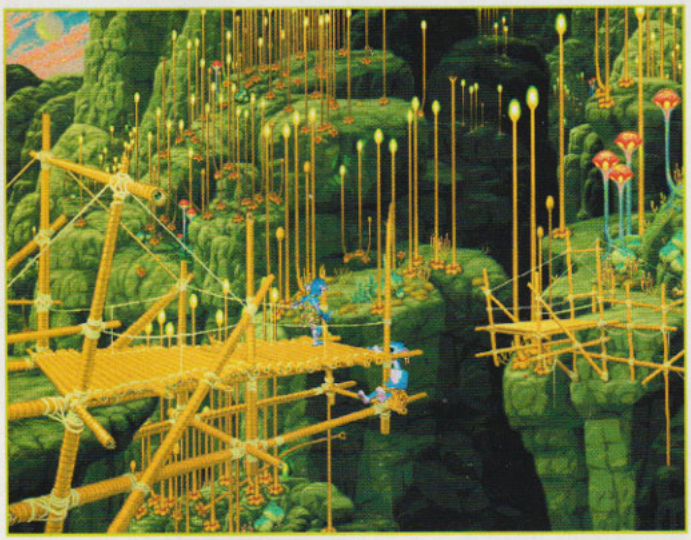
Auf diese Weise wird die werbende Wirtschaft recht schnell auf den neuen Anschluß aufmerksam und beginnt damit, Filberts Telefon mit Anrufen geradezu zu bombardieren. Dieser begibt sich daraufhin wutschnaubend ins Labor, und ehe er sich versieht, hat SAM ihn auch schon hinterrücks überrumpelt und auf die Folterbank gespannt. SAMs Wunsch, den armen Filbert ein wenig nach allen Regeln der Kriegskunst "verhören" zu dürfen, kommt Floyd jedoch nach kurzem Überlegen dann doch nicht nach...

Ein langer Weg an die Spitze: der Berg auf Filber in seiner ganzen, wunderbaren Pracht.

Komplettlösung
DRITTES KAPITEL

Die Tupfenfreie Trauerschnepfe

Noch zieht die Tupfenfreie Trauerschnepfe ihre Kreise am roten Horizont von Filb...



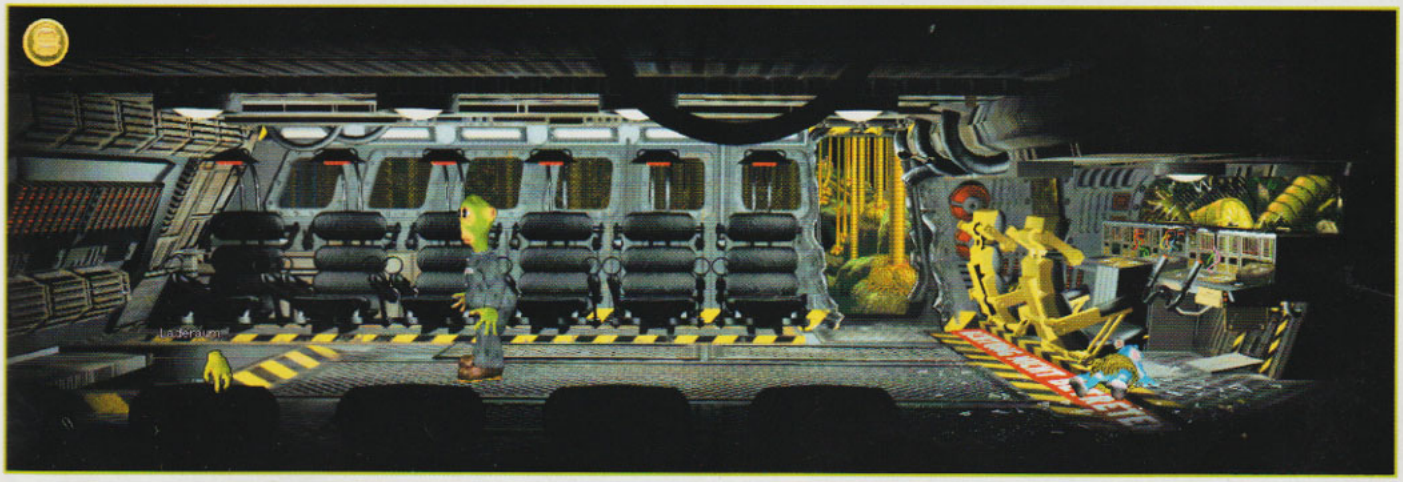
Um an eine geröstete Trauerschnepfe zu gelangen, machen die Filbers jeden Weg frei.

Der Häuptling der Filbers bedankt sich bei seinen Helfern für die prompte Beschaffung der gesuchten Opfergabe.

Floyd spricht als Gottheit verkleidet zu den blauen Eingeborenen (und versteht dabei kein einziges Wort).

Floyd nimmt sich das Gott-Kostüm und benutzt es mit Filberts Projektor, worauf die Eingeborenen in alle Richtungen ausschwärmen, um eine Tupfenfreie Trauerschnepfe als Opfergabe zu suchen.
Floyd übergibt das Kommando an SAM, der auf die Bergspitze rollt und ein kleines Schußtraining absolviert. Als Zielscheibe dient dabei der Vogel, der hier unermüdlich seine weiten Kreise zieht.
Danach kehrt SAM ins Labor zurück und überläßt die Kontrolle wieder Floyd, der sich den gerösteten Vogel holt und ihn auf den Stein (Vorsicht: schwer zu entdecken, da recht klein!) direkt neben der zerstörten Brücke legt. Wenn Floyd die Szenerie verläßt, beginnen die Eingeborenen hinter seinem Rücken die Brücke zu reparieren, um an den Vogel zu gelangen. Der Weg zurück zum Transporter ist nun frei...

Der Bau des Subraum-Senders



Da mit dem Transporter kein Weiterkommen mehr möglich ist, kann er nach Bedarf ausgeschlachtet werden.

Das rote Kristallauge der Filbert-Statue erweist sich als guter Ersatz für eine Sammelkristalllinse.

Am Transporter angekommen, erklärt die zum Tintenfisch mutierte Dolores dem verdutzten Floyd mittels eines Buches, daß er einen Subraum-Sender zusammenbasteln muß, soll die Flucht von Filb gelingen. Hierfür bedarf es einer Energiequelle, eines Laser-Relais sowie einer Sammelkristalllinse.

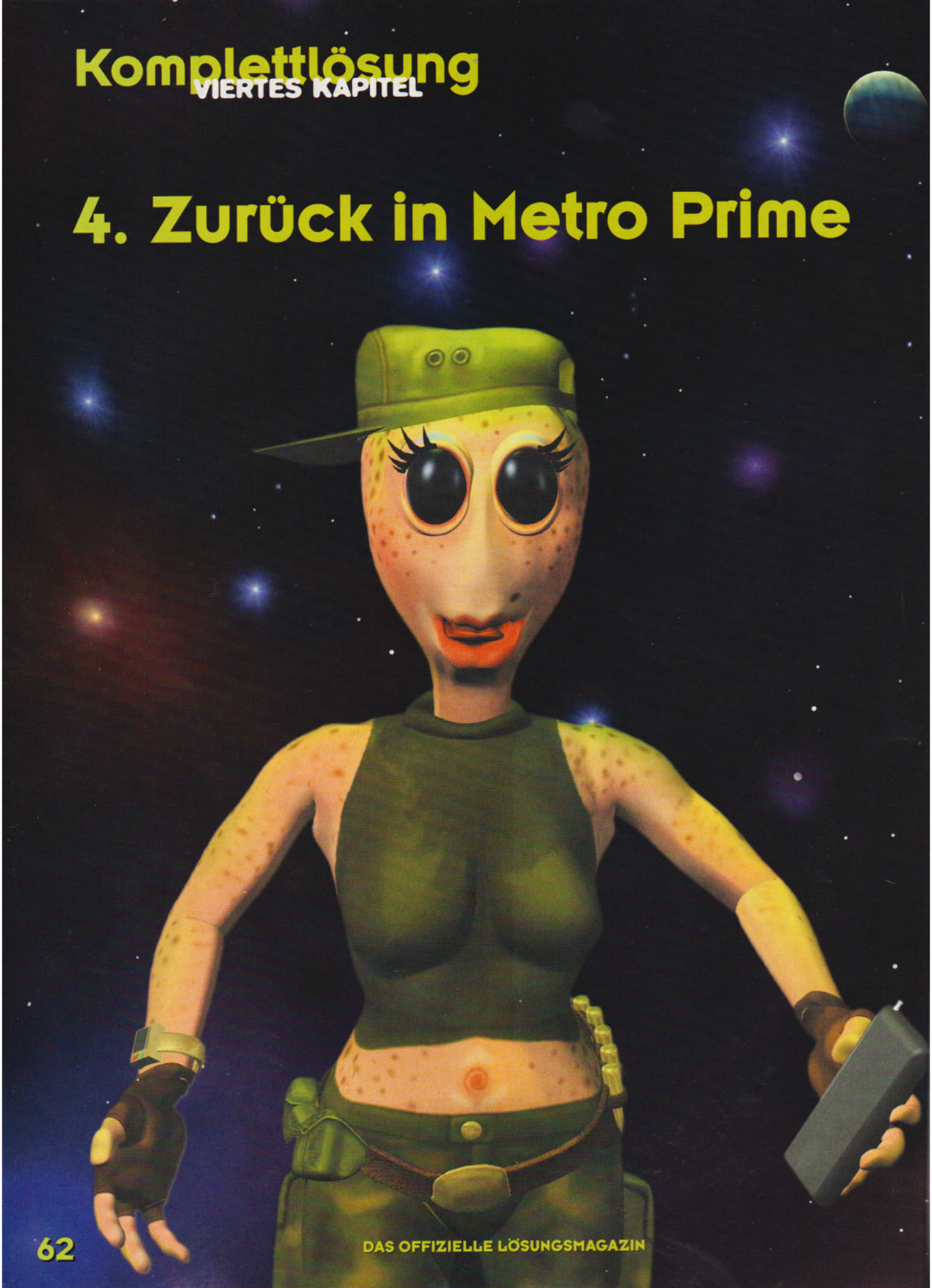
Als Energiequelle kann Floyd die Batterie aus dem Raumtransporter benutzen, die er erhält, wenn er außerhalb des Schiffs die Abdeckhaube mit dem Speer der Eingeborenen öffnet.

Danach begibt er sich zurück in Filberts Labor und liest erneut im Vidfon-Buch, welches auf dem Tisch liegt. Auf diese Weise erfährt er die Nummer einer Firma, die Laser-Relais frei Haus liefert. Floyd klemmt sich sofort hinters Telefon und bestellt das benötigte Ersatzteil.

In der Zwischenzeit übernimmt SAM wieder das Kommando und macht sich auf den Weg ins Dorf der Eingeborenen. Er betrachtet die Statue und beamt mittels Traktorstrahls das Kristall-Auge in Floyds Orakel.

Anschließend rollt er zu Floyd ins Labor zurück. Dieser begibt sich, endlich mit allen Einzelteilen für den Sender ausgerüstet, auf die Bergspitze, wo Dolores bereits auf ihn wartet. Nun muß er ihr nur noch die Komponenten übergeben und beim Zusammenbau zuschauen...

4. Zurück in Metro Prime

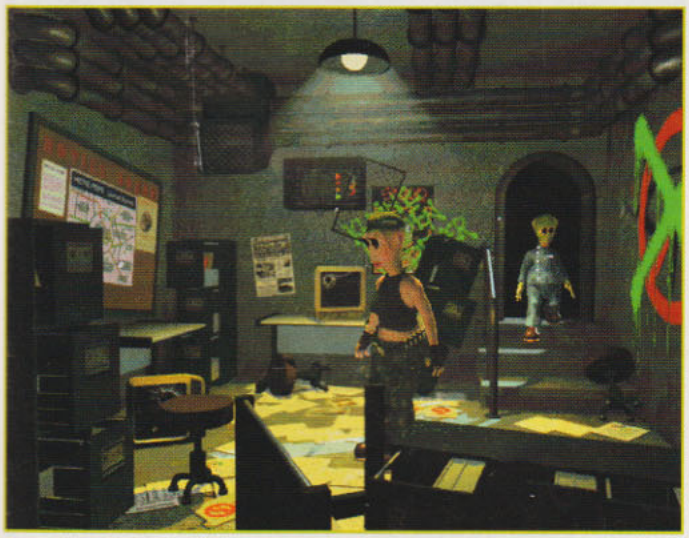


Jetzt geht der Spaß erst richtig los

Dolores bringt Floyd zum geheimen Freiheitskämpfer-Stützpunkt in der Konzernmetropole Metro Prime.

SAM eröffnet das Feuer auf den armen Arnold.

Floyd bestaunt die Einschußlöcher im Körper des Simuloiden Arnold, den selbige völlig kalt lassen.



Nach ihrer Ankunft finden Floyd und Dolores ein völlig verwüstetes Rebellenhauptquartier vor.

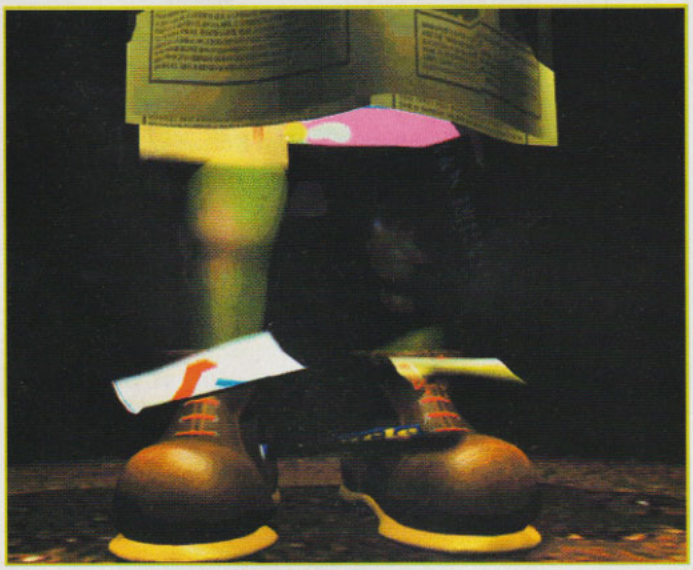
Bei ihrer Rückkehr nach Metro Prime stellen Floyd und Dolores voller Entsetzen fest, daß alle ihre Kameraden gefangengenommen und nach Cygnus Alpha verschleppt wurden. Während Dolores beschließt, sich zunächst um SAM zu kümmern, macht sich Floyd auf den Weg ein geeignetes Transportmittel für die Verfolgung aufzutreiben. Nach einem kurzen Zwischenstopp am Zeitungsstand muß er feststellen, daß er inzwischen gesucht wird und ohne Verkleidung kaum eine Chance hat, sich frei und ungehindert in Metro Prime zu bewegen.

Eine Verkleidung für Floyd

In einem der Aktenschränke findet sich ein reizendes Kleid samt Perücke und rosa Schleifchen.

Beim Durchstöbern der neuesten Metro News...

Erst in der passenden Verkleidung kann Floyd ungehindert am Zeitungsstand vorbeimarschieren.



... flattern Floyd allerhand Werbeprospekte entgegen.

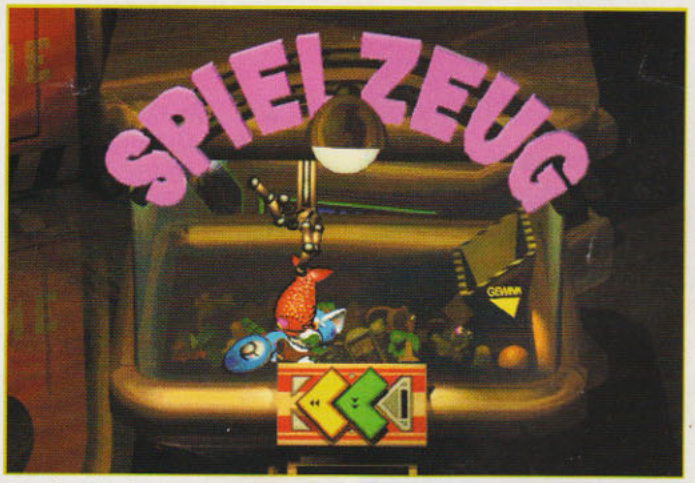
Floyd marschiert zurück zum Rebellenversteck und schaut in den Schrank in der Ecke. Hier findet er ein Kleid mitsamt Perücke, welches er herausnimmt und sich überzieht. Anschließend läßt er die alte Zeitung, die an der Wand hängt, in seinem Orakel verschwinden und geht erneut zum Zeitungstand, wo er sich eine Metro News schnappt und darin herumblättert. Anstatt jedoch der Aufforderung des Verkäufers nachzukommen und die Zeitung zurückzugeben, legt Floyd die alte Zeitschrift aus seinem Orakel auf den Stapel. Dann verdrückt er sich in eine stille Ecke und durchschmökert in aller Ruhe die brandaktuelle Metro News, wobei ihm beim Aufschlagen der Zeitung drei Stapel Werbeblätter entgegenflattern.

In den Arkaden

Dieser Automat hat es Floyd besonders angetan.

Als nächstes betritt Floyd die Arkaden und benutzt das Kassenhäuschen am Eingang, um den virtuellen Aufseher zu rufen, der ihm einige Chips aushändigt. Nachdem Floyd diese Chips im zweiten Stock am „Simon the Sorcerer"-Automaten entsprechend vermehrt hat (nähere Erläuterung siehe nächste Seite), nimmt er den "Hyper Cyber Challenge"-Automaten genauer unter die Lupe. Von diesem Anblick fasziniert, spricht er den Aufseher im Erdgeschoß darauf an und darf eine Proberunde fliegen, bei der er gleich einen neuen High-Score aufstellt. Floyd begibt sich erneut zur Kasse am Eingang und läßt sich den Gewinn für seinen Rekord aushändigen: eine Eintrittskarte für den Zoo.

Nun versucht er sein Glück an dem Greifarm-Automaten und gewinnt nach einigen Versuchen einen roten Fisch (siehe Abbildung). Da er sich damit jedoch nicht zufriedengeben will, spielt er solange weiter, bis es ihm gelingt, auch noch die darunterliegende Stoffkatze aus dem Automaten zu ziehen.



Einzig die Stoffkatze ist bei dieser Maschine von Interesse.

Der virtuelle Arkadenaufseher lädt Floyd auf einen Flug mit dem „Hyper Cyber Challenge"- Automaten ein.

Mit dem Ticket in der Tasche verläßt Floyd die Arkaden.

Sordid's Zockerkiste

Sechs Kopfnüsse mit recht unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad erwarten den armen Floyd am „Simon the Sorcerer"-Spielautomaten.
Schafft er es, alle sechs Aufgaben hintereinander und ohne Unterbrechung zu lösen, dann knackt er den Jackpot und bekommt mehr Chips ausgeschüttet, als er bis an sein Lebensende ausgeben kann.
Es genügt jedoch auch, vier Spiele am Stück zu lösen und sich den Gewinn dann auszahlen zu lassen, da Floyd für den abgefahrenen „Hyper Cyber Challenge"-Spielautomaten nur 200 der kleinen Chips benötigt.
Die 20 Chips für den Greifarm-Automaten im Erdgeschoß kann er sich gar mit nur zwei gewonnenen Spielen verdienen, wobei es allerdings lästig ist, bei einem Fehlgriff ständig wieder in den ersten Stock traben zu müssen, um dort erneut 20 Chips zu erspielen.
Mit Hilfe unserer Lösungshinweise sollte es jederzeit möglich sein, fünf der sechs Aufgaben ohne Probleme knacken zu können; einzig das Spiel mit der "Sumpfsuppe" kann bei einer ungünstigen Zielkombination manchmal ein wenig Ärger bereiten.

Zwergen-Wippe

Die Lösung für dieses kleine Puzzle ist relativ einfach (siehe Bild). Zunächst plaziert man alle roten Zwerge auf der einen Seite und alle braunen Zwerge auf der anderen Seite der Wippe. Danach muß man die kleinen Kerlchen nur noch ein wenig hin- und herschieben und schon ist die Wippe ausbalanciert. Die Lösung ist übrigens bei jedem Spiel identisch.

Frosch-Suchen

Auch wenn sich der Frosch bei jedem neuen Spiel unter einem andern Hut versteckt - mit etwas Konzentration gelingt es eigentlich immer, den Hut nicht aus den Augen zu verlieren, besonders wenn man den Weg des entsprechenden Hutes mit dem Finger am Monitor mitverfolgt. Insgesamt sicherlich die leichteste von allen sechs Kopfnüssen.

Goblin-Klatschen

Da die drei Melodien jedesmal anders klingen, empfiehlt es sich bei diesem Spiel Papier und Bleistift bereitzuhalten und die Kombinationen mitzuschreiben. Da der Hammer recht langsam von Goblin-Kopf zu Goblin-Kopf gleitet, hat sich dies als sehr effiziente Methode erwiesen, um auch bei der dritten und längsten Melodie nicht aus dem Konzept zu geraten.

Sorcerer's Knobeleien

Was auf den ersten Blick wie das schwierigste der sechs Puzzlespiele aussieht, entpuppt sich bei näherer Betrachtung als recht harmlos, da das Spielfeld bei jedem neuen Spiel gleich bleibt. Wer die Aufgabe dennoch nicht knacken kann, dem hilft unsere Abbildung in der rechten Spalte weiter, auf der der genaue Lösungsweg vorgegeben ist.

Sumpfsuppe

Die Lösungskombination bei dieser kniffligen Aufgabe ist leider zufällig und bei jedem neuen Spiel anders; das Prinzip ähnelt jedoch dem Zündkasten-Puzzle auf Cygnus Alpha. Die Häkchen geben dabei immer an, wie viele Zutaten sich bereits an der richtigen Stelle befinden; die Kreuze hingegen stehen für Zutaten, die zwar in die Suppe gehören, aber noch an der falschen Stelle stehen.

Wizard's Pärchen

Das gute alte Memory-Spiel. Eigentlich recht einfach, zumal man zu Beginn das komplette Spielfeld für einen kurzen Augenblick einsehen darf. Es empfiehlt sich, sich während dieser Zeitspanne mindestens drei bis vier Pärchen einzuprägen und diese nach dem Start direkt als erste umzudrehen. Danach dürfte der Rest kein allzugroßes Problem mehr darstellen.

Komplettlösung
VIERTES KAPITEL

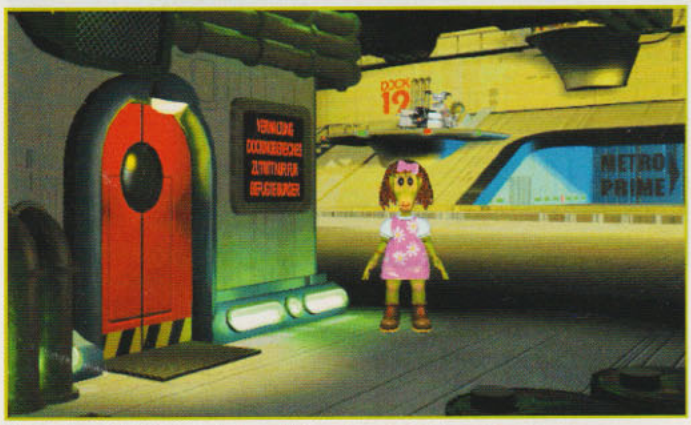
Vorsicht: Kamera!

Floyd im Zoo: Kuck' mal, wer da blitzt!

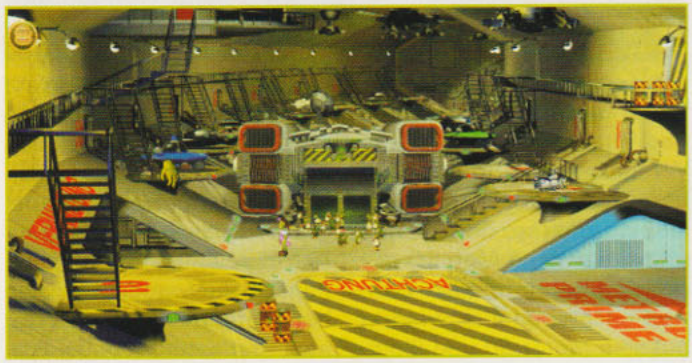
Floyd benutzt seine Eintrittskarte und verschafft sich auf diese Weise Eintritt in den Zoo, wo er auf einen Touristen trifft, der gerne von ihm fotografiert werden möchte. Floyd dreht das Rädchen für die Blitzintensität auf Maximum und blendet den armen Tropf dermaßen, daß er sich in der Zwischenzeit unbehelligt mit der Kamera aus dem Staub machen kann.

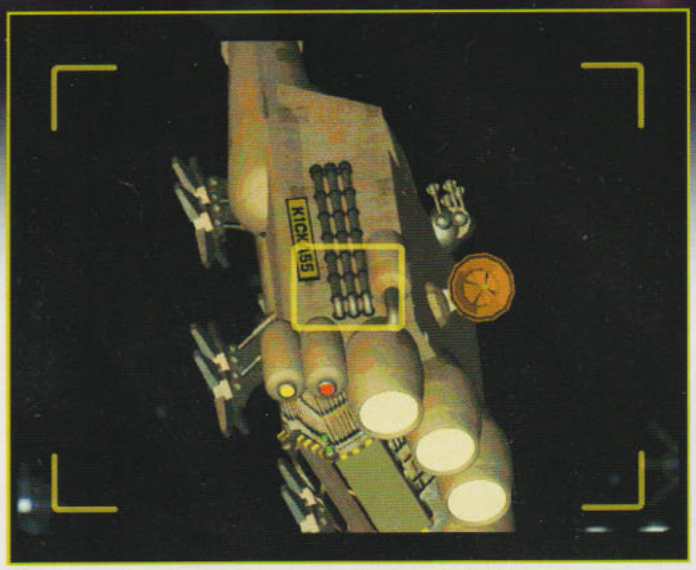
Anschließend sucht er den Hangar auf und benutzt sein Motorrad, stellt dabei allerdings erschrocken fest, daß es von einer Parkkralle festgehalten wird. Da Floyd die gebührenpflichtige Verwarnung nicht bezahlen kann, eilt er ins Rebellenversteck zurück, um Dolores um Rat zu fragen. Dummerweise ist diese voll und ganz mit SAM beschäftigt, was Floyd veranlaßt, den Simuloiden Arnold zu suchen, welchen er vor der Ministeriums Zentralkontrolle findet. Floyd muß allerdings schon genau hinsehen, da Arnold sich gerade unsichtbar gemacht hat und nur noch seine Umrisse zu erkennen sind.

Kennen Sie Wurbles?

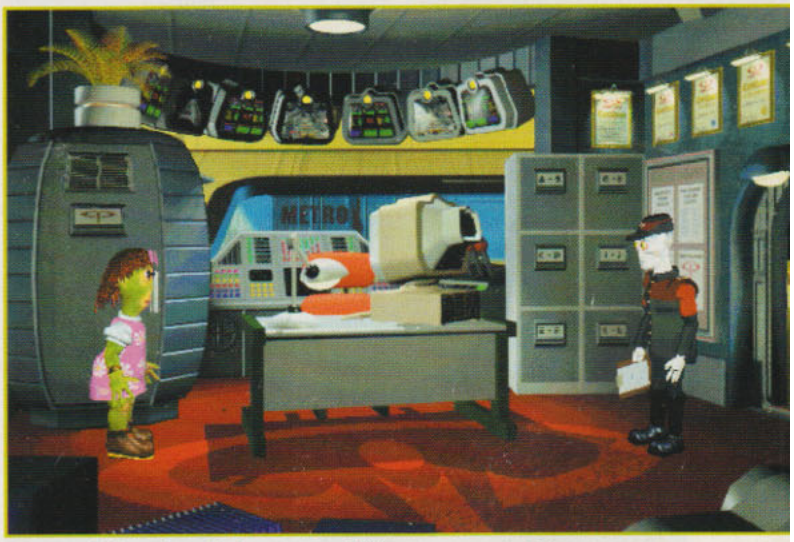


Floyd schleicht sich ins Büro des Docking-Controllers.





Der erwartete Transporter im Sucher der Kamera.



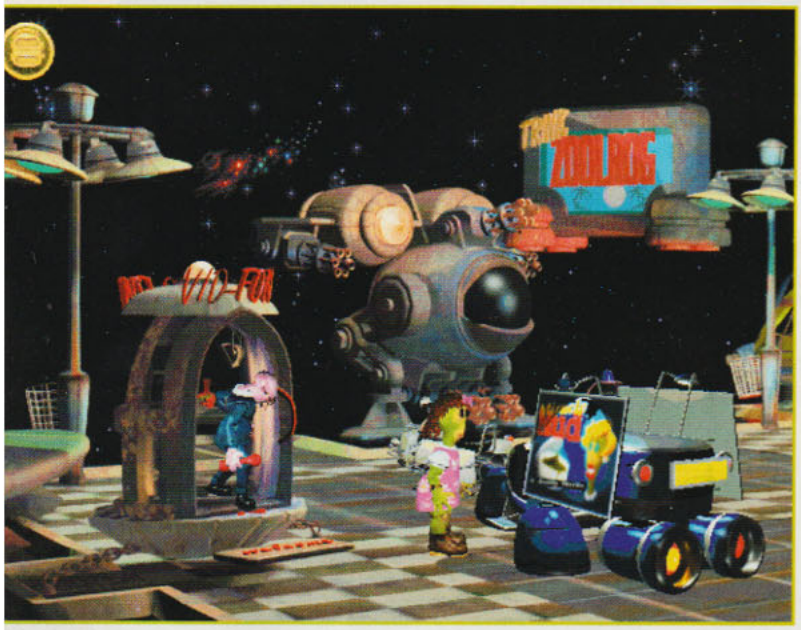
Dieser Schrank scheint unter Blähungen zu leiden.

Der Aufseher ist vom Auftritt der Wurbles ganz geplättet...

Arnold verspricht Floyd zu helfen und verrät ihm, daß er nach einem Frachter mit der Nummer K1CK A55 Ausschau halten soll. Floyd spaziert daraufhin zum Aussichtsturm, öffnet die Tür der Luftschleuse, indem er zuerst den blauen und dann den grünen Knopf drückt, und benutzt die Kamera mit der Luke.

Nachdem er den Frachter auf diese Weise ausgemacht hat, hastet er in den Hangar und wird dort Zeuge, wie eine Ladung Wurbles den armen Docking-Controller gerade um den Verstand bringt. Floyd untersucht sein Motorrad und stößt unter dem Sattel auf eines der niedlichen Tierchen. Da Floyd dank seines Orakels über die Vorlieben und Abneigungen der kleinen Kreaturen bestens Bescheid weiß, schleicht er sich in das Büro des Docking-Controllers, öffnet dort den Schrank und sperrt das Wurble zusammen mit der Stoffkatze aus dem Greifarm-Automaten hinein. Es gelingt ihm gerade noch, den Schrank wieder zu verschließen, als auch schon der Docking-Controller das Büro betritt und sich über das seltsame Verhalten seines Schrankes zu wundern beginnt. Er hätte ihn besser nicht öffnen sollen...

Miracle Mud - Ein Brei für alle Fälle



In der großen Kiste auf dem Müllschiff finden sich allerlei nützliche Kostbarkeiten.

Mit den Schlüsseln, die er dem plattgewurbelten Docking-Controller entwendet hat, entfernt Floyd die Kralle von seinem Motorrad und düst zum Müllschiff. Dort angekommen, öffnet er die Kiste und findet darin einen Hüpfball und eine Luftpumpe. Beim Versuch, die Luftpumpe zu benutzen, zerbricht Floyd sie in mehrere Einzelteile und erhält eine Metallstange, eine Röhre und ein Ventil. Er schwingt sich wieder auf sein Motorrad und fliegt das liegengebliebene Fahrzeug an, wo er auf einen Miracle-Mud-Vertreter stößt. Nachdem Floyd den Vertreter abgeschleppt hat, schenkt dieser ihm eine Dose mit dem Wunder-Mus und verschwindet in einer Vidfon-Zelle. Neugierig nimmt Floyd das Motorrad des Vertreters genauer unter die Lupe und löst dabei mehrmals den Alarm aus, bis der Handlungsreisende schließlich genervt den Alarm abstellt und sich in die Bar davonmacht. Floyd betrachtet das Motorrad erneut und entdeckt dabei das Abschleppseil, welches er an sich nimmt.

Floyd erweist dem liegengebliebenen Miracle-Mud Verkäufer einen hilfreichen Dienst und schleppt ihn ab.

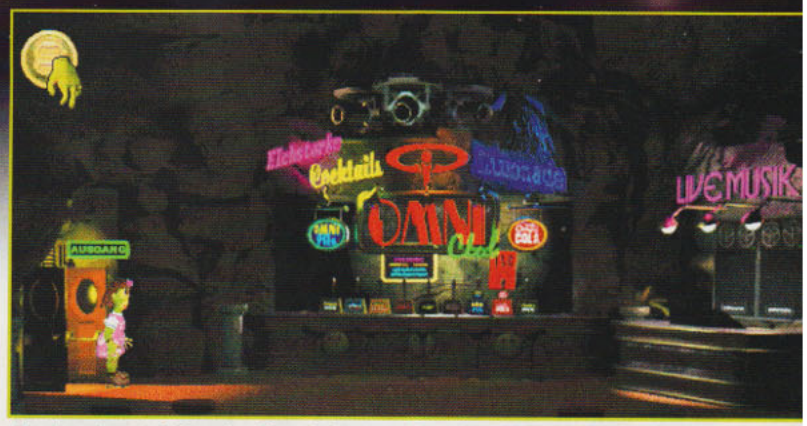
Im Omniclub

Welches Geheminis mag sich wohl hinter den verschlossenen Türen des exklusiven Omniclubs verbergen?

Nachdem Floyd dem Vertreter geholfen hat, entschließt er sich, seiner ehemaligen Arbeitsstätte, dem Ministerium für Galaktische Unsicherheit, Abteilung Kornkreise, einen kleinen Besuch abzustatten. Eine vor dem Eingang postierte Wache erzählt unserem verkleideten Helden freimütig, daß überall nach ihm gesucht wird.

Mit der Visitenkarte der Wache in der Tasche (oder genauer gesagt: im Orakel) steuert Floyd den Omniclub an und bricht die verkettete Tür mit Hilfe der Metallstange auf. Er betritt das Etablissement und schaltet mit dem Hauptkontrollschalter das Mischpult des DJs an. Anschließend drückt er solange auf den Knopf des blauen Deckenspots, bis die Lampe mit einem lauten Zischen durchbrennt und der blaue Lampendeckel zu Boden fällt.

Floyd repariert den abgebrochenen Griff mit der Röhre der Luftpumpe und schaltet das Licht für die Barbeleuchtung ein. Durch Druck auf die Play-Taste beginnt die Lichtanlage nacheinander die Barhocker anzustrahlen und Floyd stoppt diesen Zyklus in dem Augenblick, in dem der zweite Stuhl von links beleuchtet wird. Jetzt kann er die Konsole verlassen, den blauen Lampendeckel aufheben und den losen Barhocker in seinem Orakel verschwinden lassen.



Ehrfurchtsvoll betritt Floyd den noblen Tanzschuppen.

DJ Floyd hat das Mischpult fest im Griff...

Diese Luftpumpe war wohl ein Montagsgerät – ehe Floyd sich versieht hält er die Einzelteile in seinen Händen.

Komplettlösung
VIERTES KAPITEL

Ein Double für Floyd

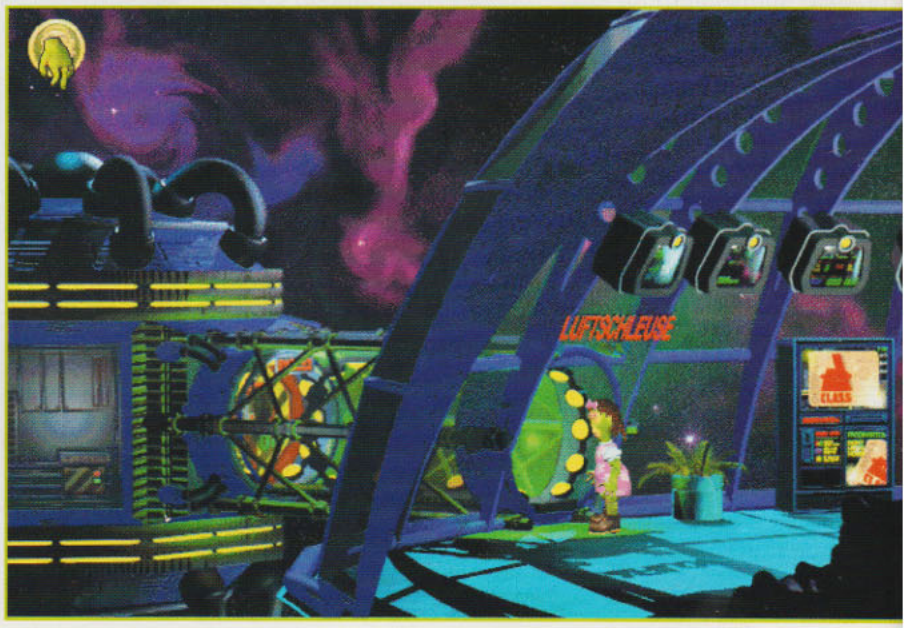
Bürgerin Phoebe ist Floyd zuvorgekommen (zum Glück!).

Sein Weg führt Floyd zurück nach Metro Prime, wo er das "Fenster-Zu-Omnibrain" betritt und gesteht, daß er jetzt den Freiheitskämpfern angehört und gegen etliche Konzernweisungen verstoßen hat. Floyd verläßt die Geständnis-Kabine wieder und verbindet in seinem Inventar den Hüpfball mit dem Ventil der Luftpumpe. Wenn Floyd den Hüpfball jetzt mit dem Luftversorgungskasten an der Außenwand der Arkaden benutzt, kann er ihn aufpumpen. Der Ball weist allerdings ein Loch auf und verliert ständig an Luft, so daß Floyd ihn mittels des Miracle Mud erst noch flicken muß. Anschließend steht dem Aufblasen des Hüpfballs nicht mehr im Wege...

Einige Zeit nach seinem Besuch im "Fenster-Zu-Omnibrain" (Achtung: kann unter Umständen ziemlich lange dauern!) verkündet das Omnibrain, daß Floyds Beichte zum „Geständnis des Orbits" gewählt wurde, und wieder ein paar Minuten später folgt die Bekanntgabe der Preisverleihung. Verwundert begibt sich Floyd daraufhin in das "Fenster-Zu-Omnibrain" und findet dort des Rätsels Lösung in Form eines Sweatshirts vor, das seiner Freundin Phoebe gehört hat. Offenbar litt die Gute an akuter Schwerhörigkeit und hielt sich selbst für die glückliche Gewinnerin...

Plötzlich und unerwartet erreicht Floyd die Nachricht, daß sein Geständnis einen Preis gewonnen hat...

... die Frage ist nur, ob das eine gute oder eine schlechte Nachricht ist?



Komplettlösung
VIERTES KAPITEL

Floyd führt einen Konzern-Schergen in die Irre...

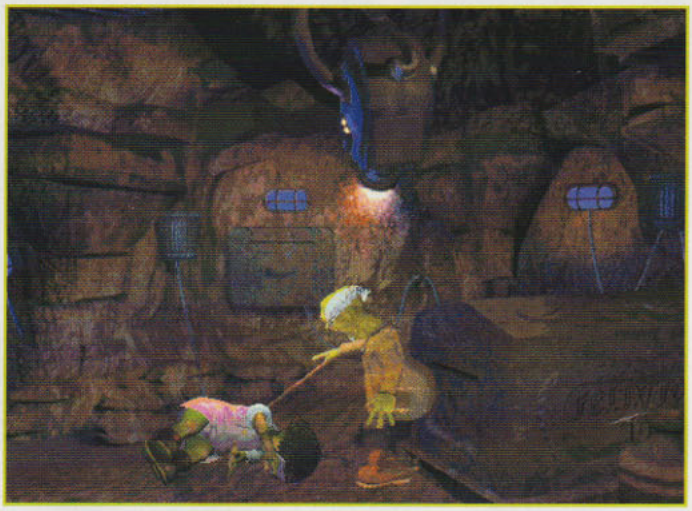
Unverdrossen marschiert Floyd zur Luftschleuse im Aussichtsturm und stellt dort den Barhocker auf den roten Punkt am Boden. Dann legt er den Hüpfball darauf, zieht ihm die Gefängnisuniform an und reibt kräftig mit dem Sweatshirt darüber, um ihn statisch aufzuladen. Zu guter Letzt klebt er sein Portrait aus der Zeitung auf den Hüpfball - und fertig ist der perfekte Doppelgänger. Floyd schließt die Luftschleuse (roter Knopf), befestigt den blauen Lampendeckel aus dem Omniclub am Fenster der Luftschleusentür und setzt den Raum unter Unterdruck (blauer Knopf). Nun muß er nur noch die Vidfon-Zelle neben dem Pillen-Laden aufsuchen und mit Hilfe der Visitenkarte die Wache anrufen, um sie vom Ministerium wegzulocken...

Der Kopfgeldjäger ist auf den Trick hereingefallen und versucht den vermeintlichen Floyd einzufangen.

Um aus Metro Prime wegzukommen, muß Floyd zuerst die Parkkralle von seinem Motorrad entfernen.

Treffen der Generationen

Erst nach dem Abhören der Holomail-Nachricht im Ministerium kann der Friedhofs-Asteroid angeflogen werden.



Der verstorbene Großvater erweist sich erstaunlicherweise als quicklebendig.

Der Weg zu Floyds ehemaliger Arbeitsstätte ist nun frei. Floyd betritt das Ministerium und hört zunächst die Nachrichten auf seinem Holomail-Apparat ab. Seine Mutter bittet ihn, die Grabstätte seines Großvaters zu besuchen, welche sich auf einem gerade in der Umlaufbahn kreisenden Asteroiden befindet.

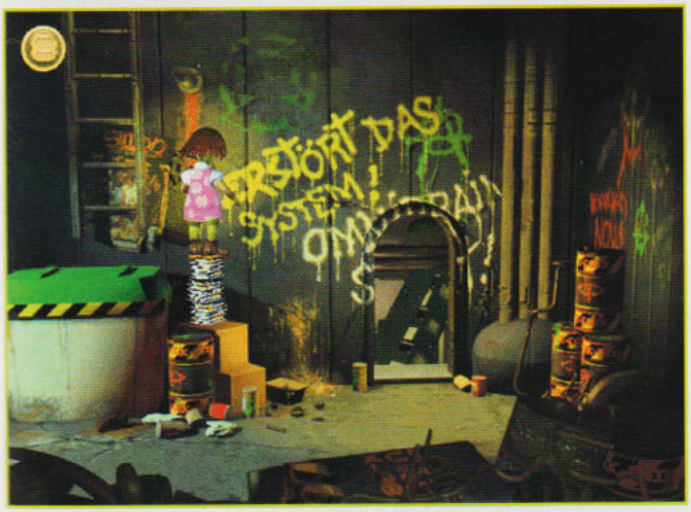
Da Floyd seiner Mutter nun einmal keinen Wunsch abschlagen kann, kommt er ihrer Bitte folgsam nach und erlebt in der Gruft seines Opas eine Begegnung der besonderen Art: Der aus dem Jenseits zurückgekehrte Großvater verspricht Floyd eine Erbschaft, sollte er sich als würdiger Freiheitskämpfer erweisen.

Floyd kann es immer noch nicht fassen, daß sein Opa einst die Freiheitskämpfer angeführt hat.

Alles was sich in dieser Schublade verbirgt ist eine lumpige Spraydose und ein weißes Blatt Papier.

Das Symbol der Freiheitskämpfer dient als Vorlage, um den Boden von Großvaters Grab zu verzieren.

Unser Held öffnet die Schublade in der Wand und entnimmt ihr ein weißes Stück Papier sowie eine Spraydose. Mit diesen Instrumenten gewappnet, macht er sich auf den Weg in die kleine Gasse in Metro Prime, wo er zunächst die drei Stapel Zeitungswerbung auf die Kiste legt und dann darauf klettert, um das verblaßte Rebellensymbol an der Wand nachzusprayen. Bevor er in die Grabkammer seines greisen Ahnen zurückkehrt, drückt er noch schnell das weiße Papier auf das Symbol, um so einen lupenreinen Abdruck zu erhalten.
Zurück in der Gruft verwendet er diesen Abdruck als Vorlage, um das Zeichen der Freiheitskämpfer auf den Boden zu sprayen und seinen Opa davon zu überzeugen, daß auch er ein waschechter Rebell geworden ist. Die Erbschaft in Form einer Schlüsselkarte und eines Schraubenziehers fällt allerdings unerwartet dürftig aus...



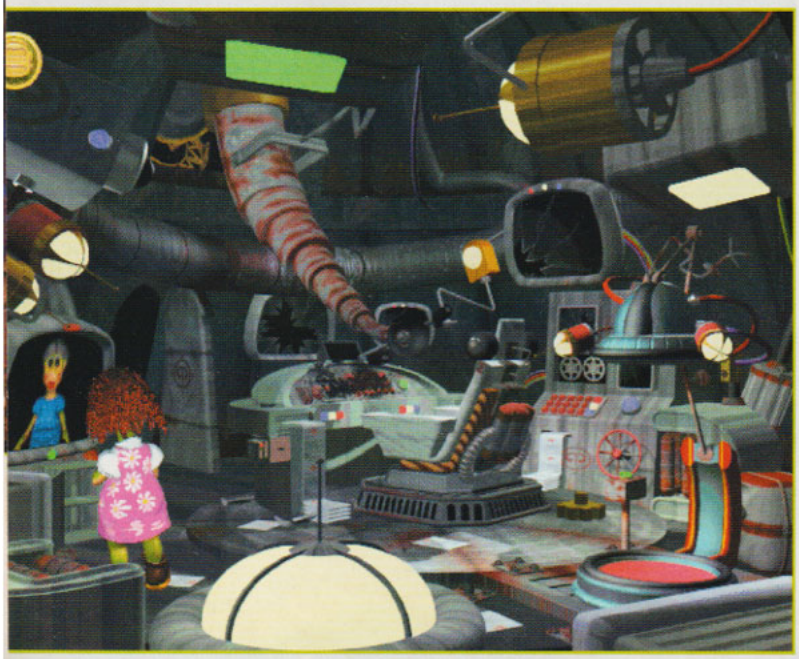
Jeder Rebell fängt mal klein an: Geheime Graffiti-Aktion in einer Seitenstraße von Metro Prime.

„Moment mal! In der Schublade befinden sich nur ein Schraubenzieher und eine Schlüsselkarte..."

Die Geister, die unser Held hier ruft, erweisen sich als senil, stocktaub und äußerst schwer von Begriff.

Omno-Kaffee – Der schmeckt!

Da kein Omno-Kaffee in der Nähe ist, behilft sich Floyd mit einem leckeren Tässchen Miracle Mud.



Floyd fliegt erneut ins Ministerium und stellt dort zu seiner eigenen Verblüffung fest, daß sich mit der Schlüsselkarte der Schrank seines Vorgesetzten öffnen läßt. Im Inneren findet er eine Souvenirmünze und ein Foto. Floyd sucht den Aussichtsturm in Metro Prime auf und wirft die Souvenirmünze in den Sicherheits-Paß-Automaten auf der linken Seite, was ihm eine Credit-Münze einbringt. Diese wiederum verwendet er für die Sternenkartenmaschine rechts und erhält eine Sternenkarte sowie ein funkelnagelneues Sternenkarten-Bastelset.

Floyd verläßt den Aussichtsturm und betritt das Hauptquartier des Ministeriums. Da die Wache ihn mal wieder nicht vorbeilassen will, besticht er sie mit dem Sternenkarten-Bastelset. Bevor er jedoch den Minister aufsucht, nimmt er zunächst die leere Kaffeetasse von der Rezeption und füllt sie mit Miracle Mud. Der Minister wird mit Sicherheit nie wieder in seinem Leben eine Tasse Kaffee trinken...

Mit dem gigantischen Fernrohr im Aussichtsturm läßt sich das genaue Sternzeitdatum feststellen.

Komplettlösung
VIERTES KAPITEL

Das rote Kabriolett

Die richtige Zahlenkombination ist schnell gefunden.

Bevor Floyd den Magneten ausschaltet, sollte er zuerst das Kabriolett festbinden.

Es scheint, als sei dem Minister der Miracle Mud Kaffee irgendwie nicht sonderlich gut bekommen.

Nachdem Floyd den Minister beseitigt hat, nimmt er sich das Kodiergerät auf dem Schreibtisch vor und programmiert damit die Schlüsselkarte seines Großvaters um (siehe Abbildung). Die Zahlenkombination für die obere Reihe lautet 7829353 und entspricht der Kombination auf der Gebäudewand des Müllschiffs. Der Zahlencode für die untere Zeile ist 2130778 - das aktuelle Sternzeitdatum, welches auf der Sternenkarte aus dem Aussichtsturm vermerkt ist.

Mit der umprogrammierten Karte kann Floyd die Tür des Gebäudes auf dem Müll-Asteroiden öffnen und den Magneten im Inneren abschalten. Zuvor empfiehlt es sich jedoch, das rote Kabriolett mit dem Abschleppseil des Verkäufers festzubinden, da das Einsteigen Floyd andernfalls vor große Probleme stellen würde.

Piraten!

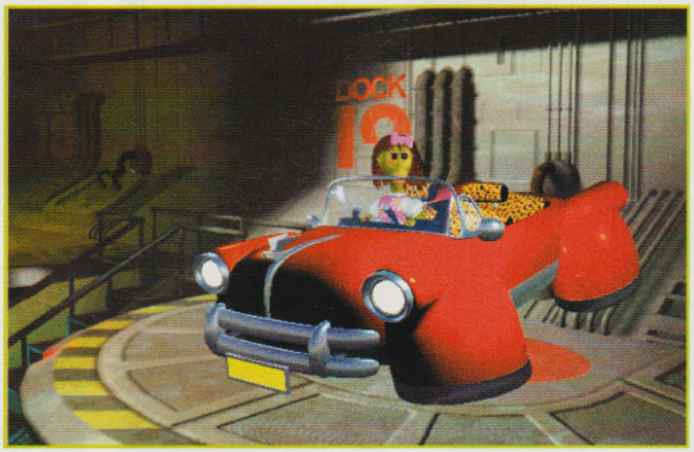
Mit dem roten Kabriolett fliegt Floyd zur Space Bar, muß unterwegs aber zu seinem Leidwesen feststellen, daß der Motor des entwendeten Fahrzeugs so seine Macken zu haben scheint. Nach der Landung vor Dave's Space Bar benutzt Floyd deshalb den Schraubenzieher aus seinem Orakel, um das Nummernschild vom Motorrad des Miracle Mud Vertreters abzuschrauben und mit dem Schild seines eigenen Vehikels zu vertauschen.

Der daraufhin auftauchende AGAC-Mitarbeiter hält Floyds Wagen fälschlicherweise für das Fahrzeug, das er zu reparieren beauftragt wurde und macht sich sogleich mit Feuereifer ans Werk. Auf diese Weise wieder in Gang gebracht, sammelt Floyd mit dem Kabriolett seine Kameraden SAM und Dolores ein, und attackiert anschließend ein Gefängnisschiff, über das Dolores nach einer kleinen Action-Sequenz die Kontrolle übernimmt. Gemeinsam entschwinden die drei im All...

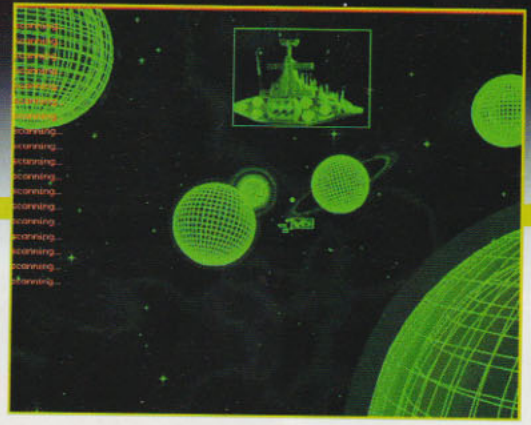
So macht das Rebellen-Leben richtig Spaß...

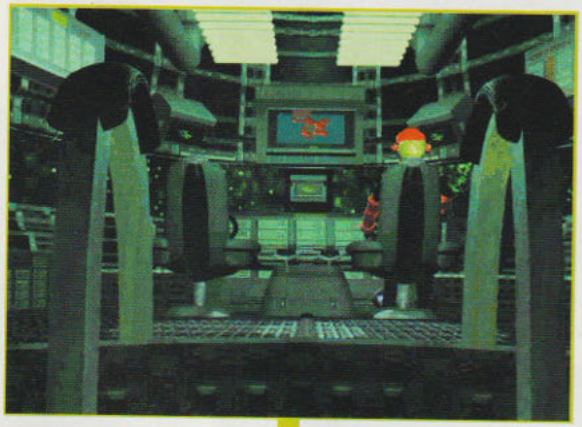
Dolores versucht SAM von der Sinnlosigkeit gewaltsamer Auseinandersetzungen zu überzeugen.

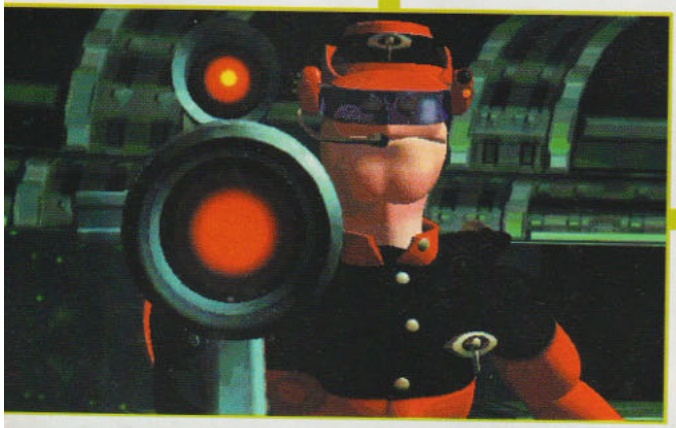
Der nette Mitarbeiter vom intergalaktischen AGAC hilft gerne, vorausgesetzt er weiß, um welches der Fahrzeuge er sich kümmern soll.

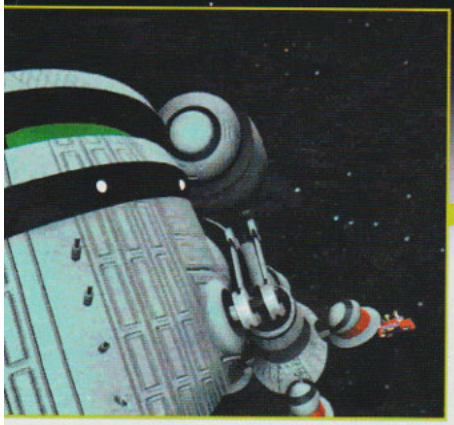
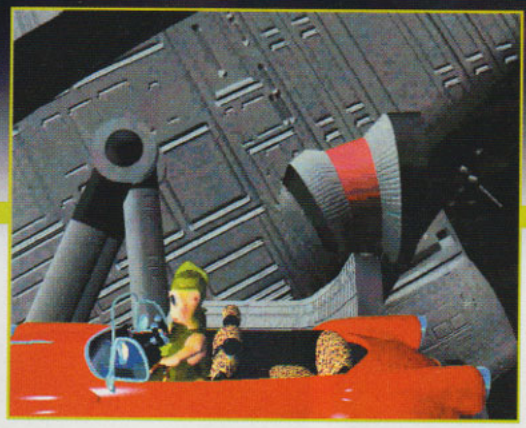


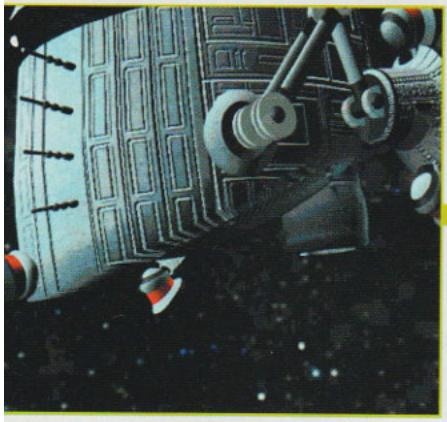
Komplettlösung
FÜNFTES KAPITEL

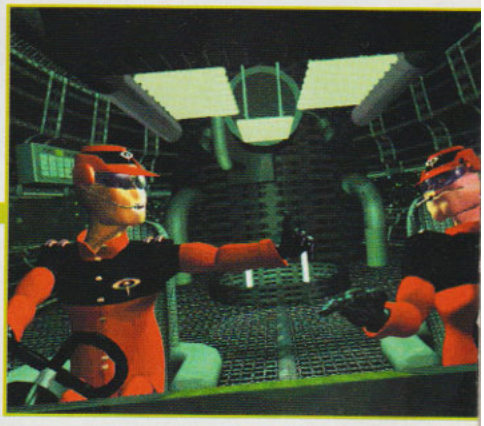
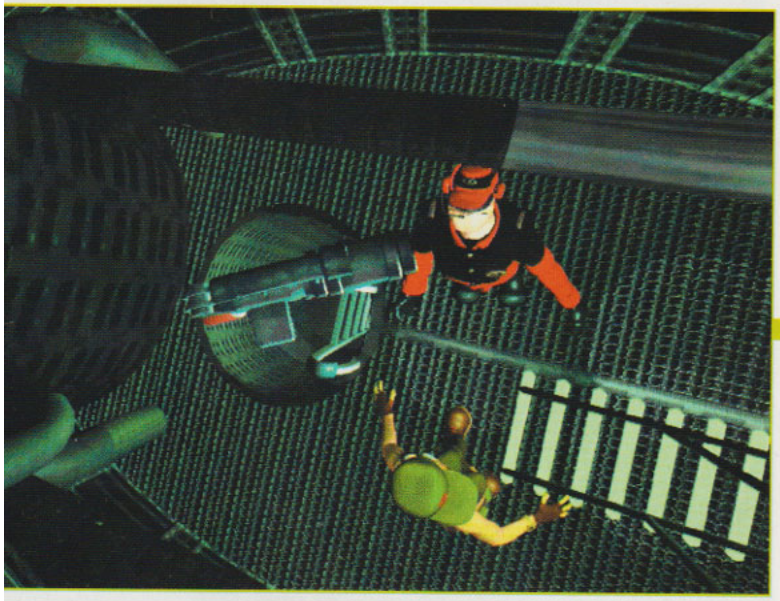


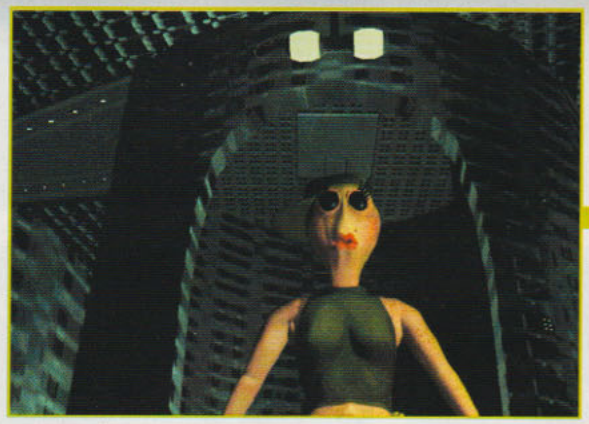


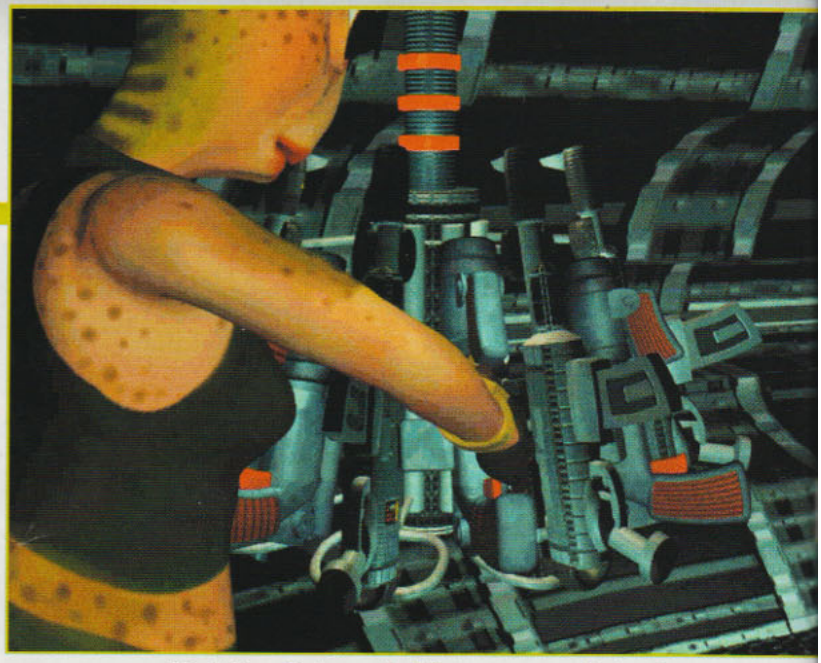




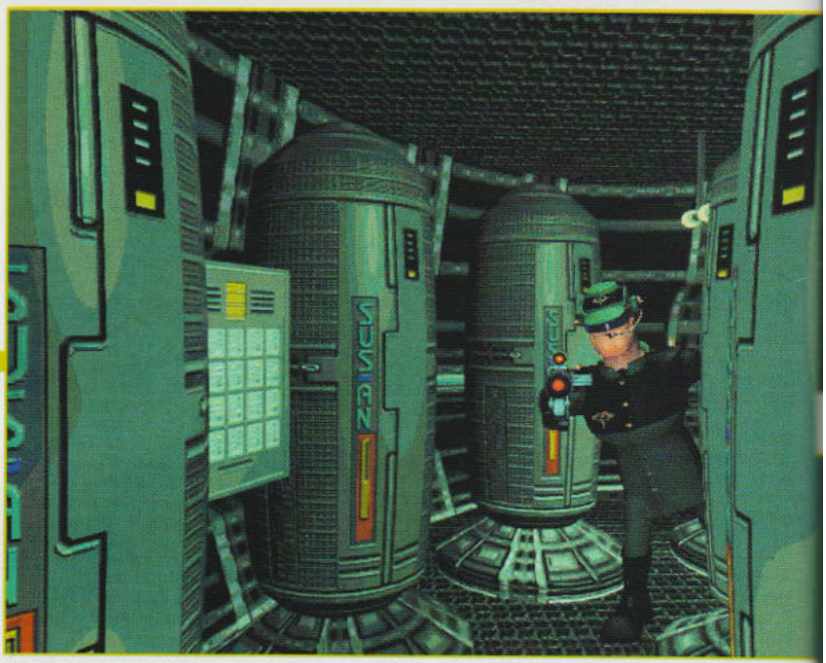




Nachdem Dolores die Piloten ausgeschaltet hat, muß sie das Raumschiff von den Konzern-Wachen säubern.

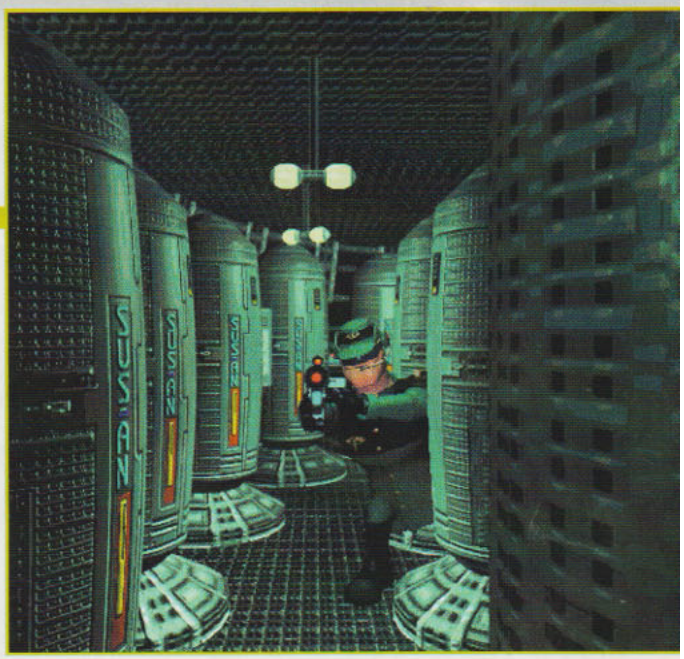
Nach einem Schritt nach vorne taucht eine weitere Wache von links auf...

... wiederum gefolgt von einer auf der rechten Seite.

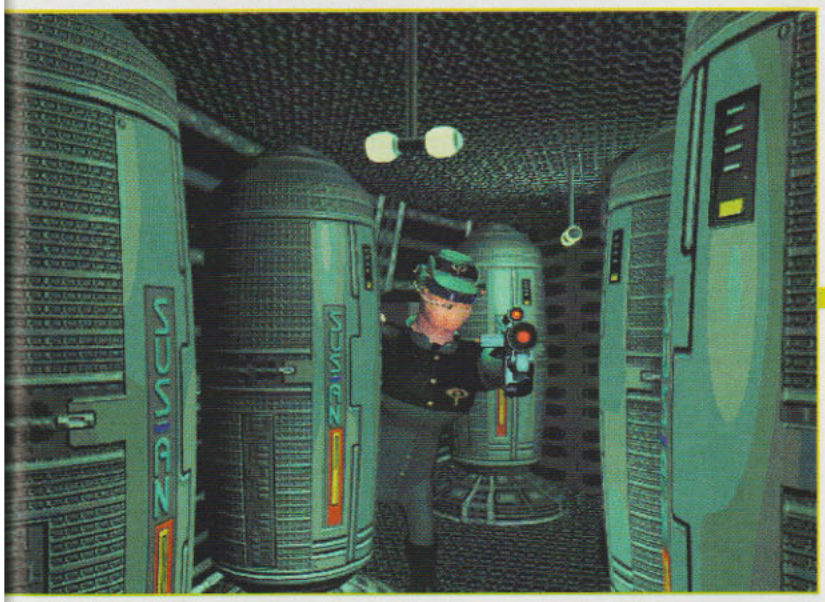


Die nächste Wache lauert einen Schritt voraus hinter der rechten Säule.

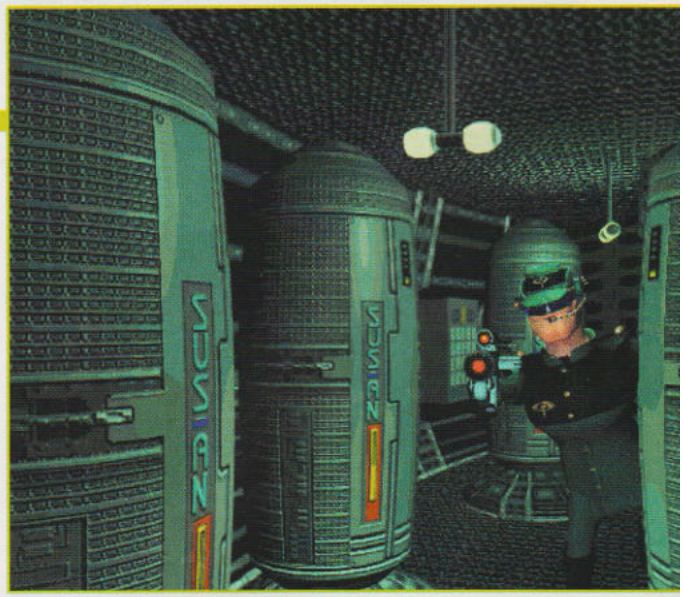
Die erste Wache steht links im Gang...



... die zweite genau gegenüber rechts.



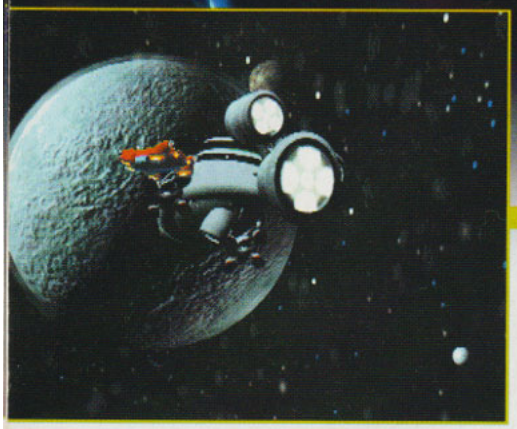
Dolores geht weiter und trifft den nächsten Bösewicht links...

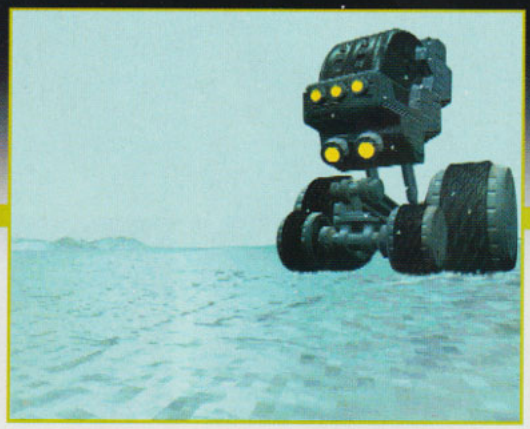


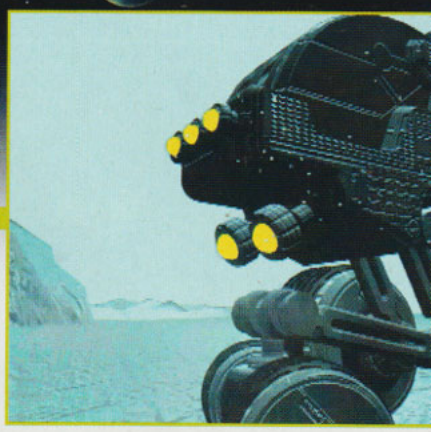
...gefolgt von seinem Mitstreiter zur rechten.

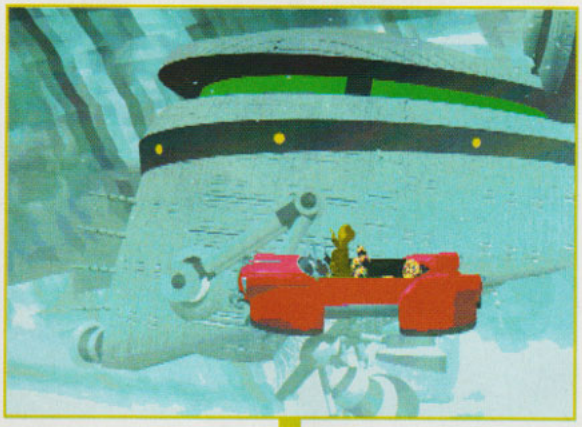
Jetzt ist es fast geschafft – die letzte Wache lauert kurz vor Ende des Ganges hinter der rechten Wand.

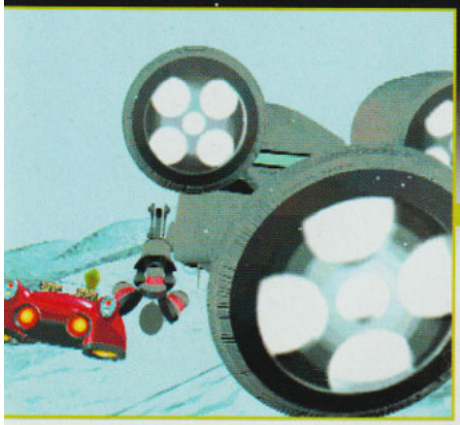
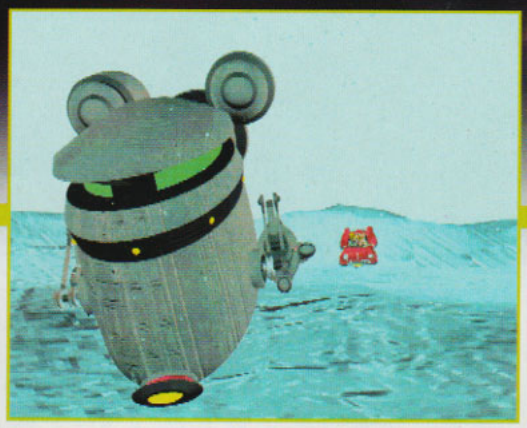
Komplettlösung
FÜNFTES KAPITEL

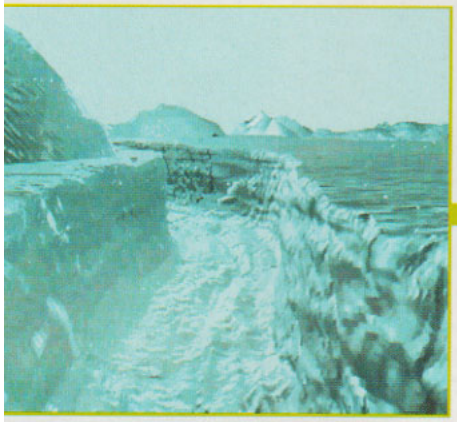
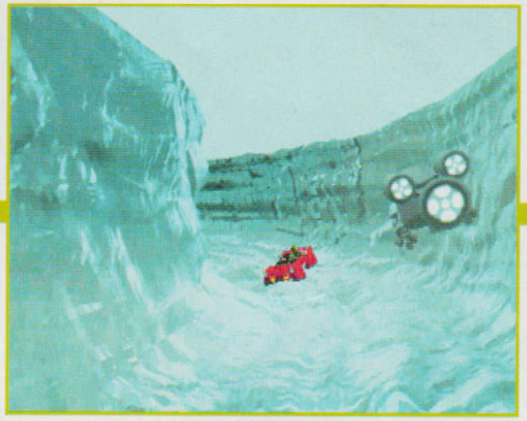
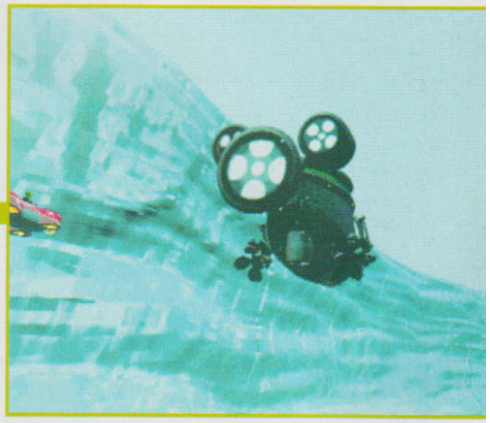
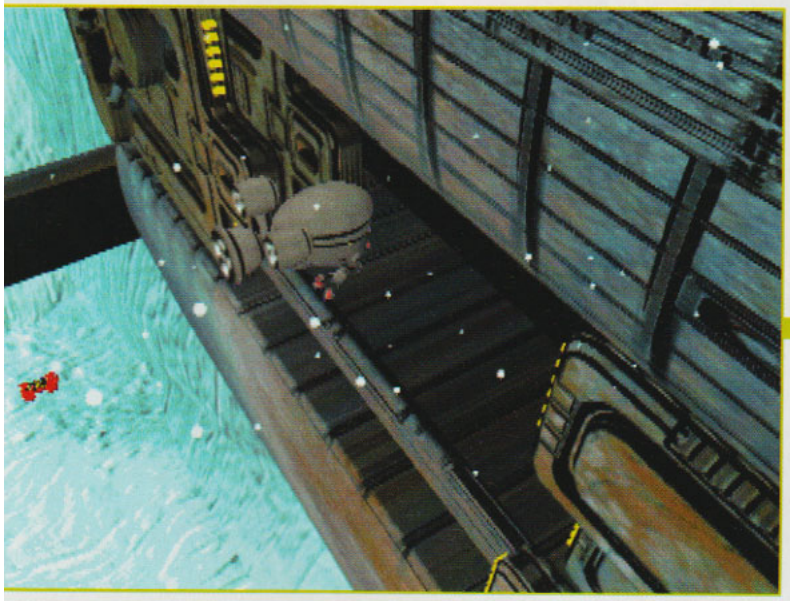
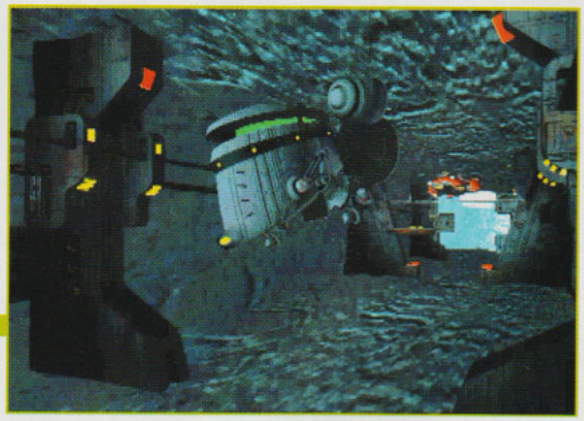
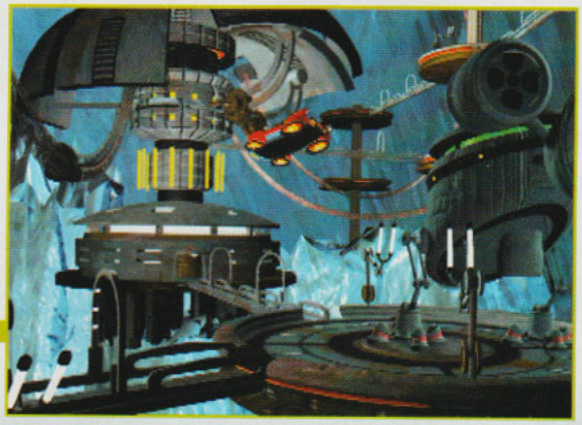


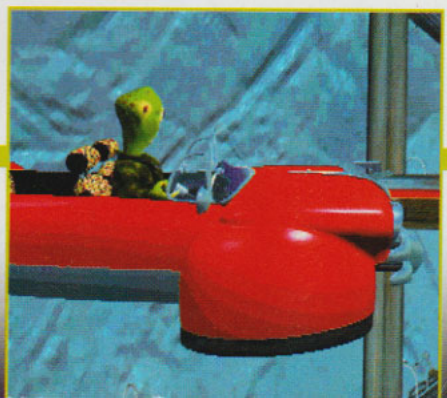




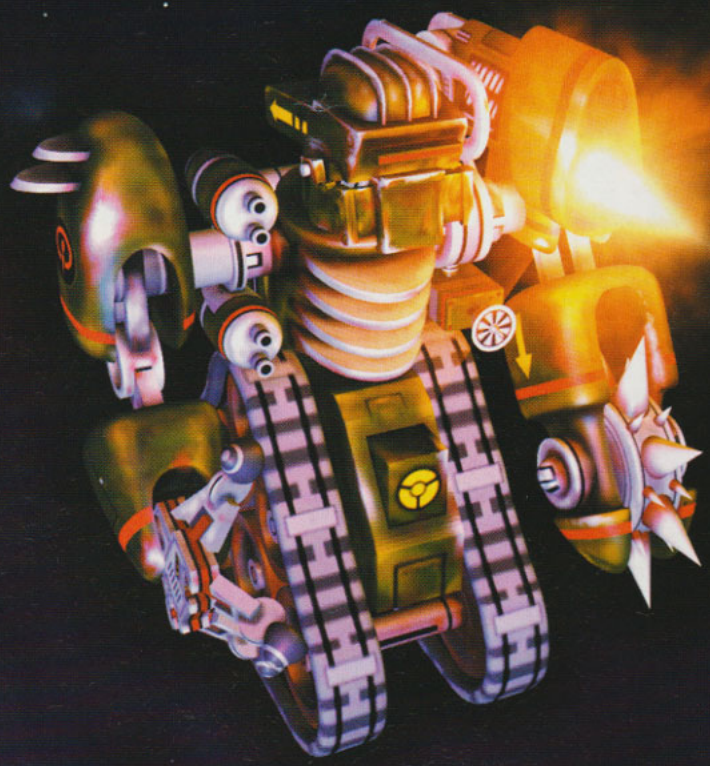




5. Das Finale



Floyd allein zuhause!

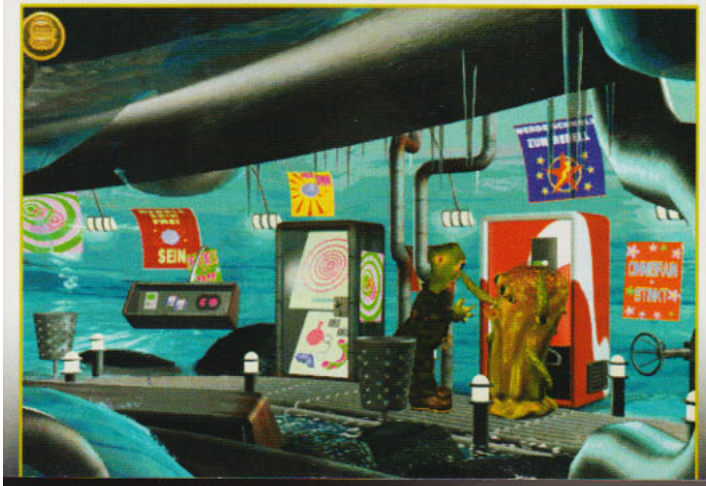
Auf dem geheimen Stützpunkt der Rebellen angekommen, wird Floyd zunächst Zeuge einer ergreifenden Rede des zu den Freiheitskämpfern übergelaufenen Major Benson. Danach entschließt er sich, erst einmal eine Mütze voll Schlaf zu nehmen und legt sich in die Eiskoje am Ende des linken Korridors.
Als Floyd am nächsten Morgen aufwacht, muß er feststellen, daß die anderen bereits aufgebrochen sind, und er mit SAM alleine zurückgelassen wurde. Wutschnaubend rüttelt er an der Tür, die zur Landeplattform hinausführt und wird dabei beinahe von einem übereifrigen SAM über den Haufen geschossen. Floyd sammelt die (platten) Kugeln vom Boden auf, läuft zum Cola-Automaten und wirft zwei von ihnen in den Schacht, worauf er zwei Dosen erhält. Jetzt wird es Zeit, den anderen mit dem Kabriolett nachzujagen...

Der übergelaufene Benson hält eine ergreifende Rede.

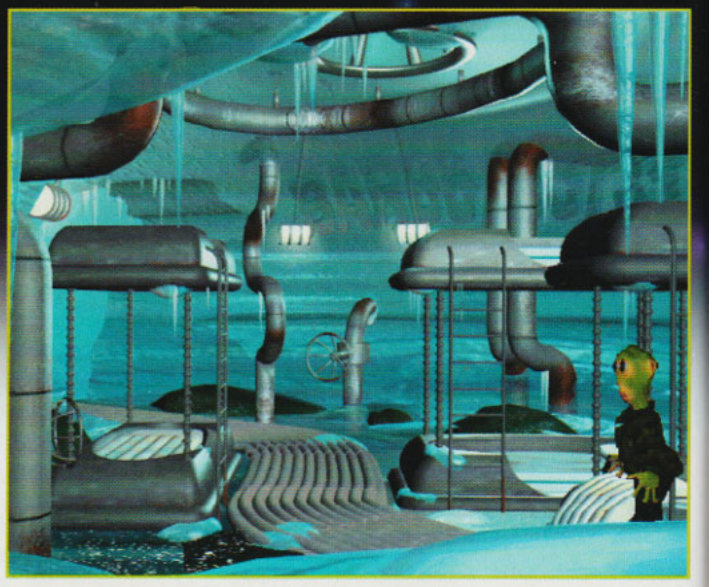
Der Stützpunkt der Rebellen am Vorabend der Revolution.

Dolores äußert ihre Bedenken gegenüber Benson.

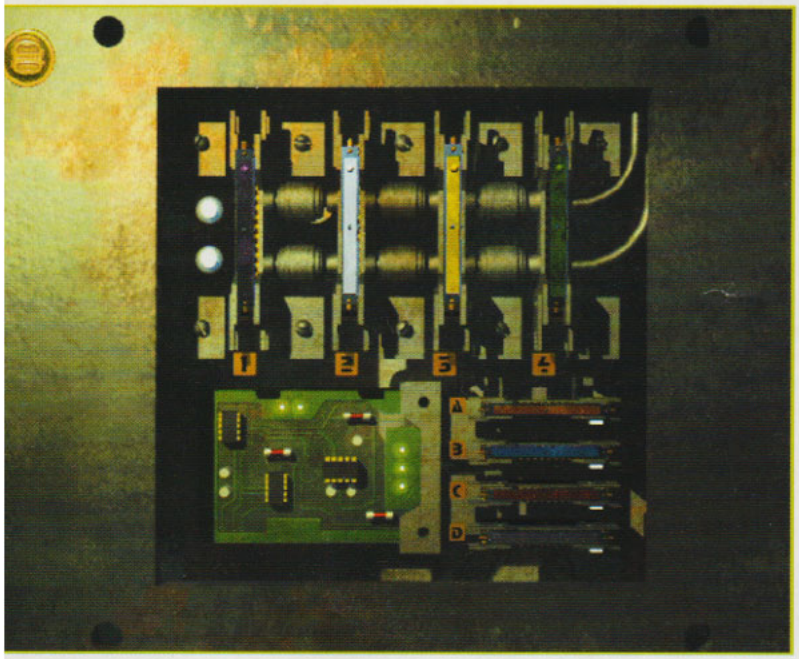
Diese braune Erdenbrause hat es in sich (Rülps!).

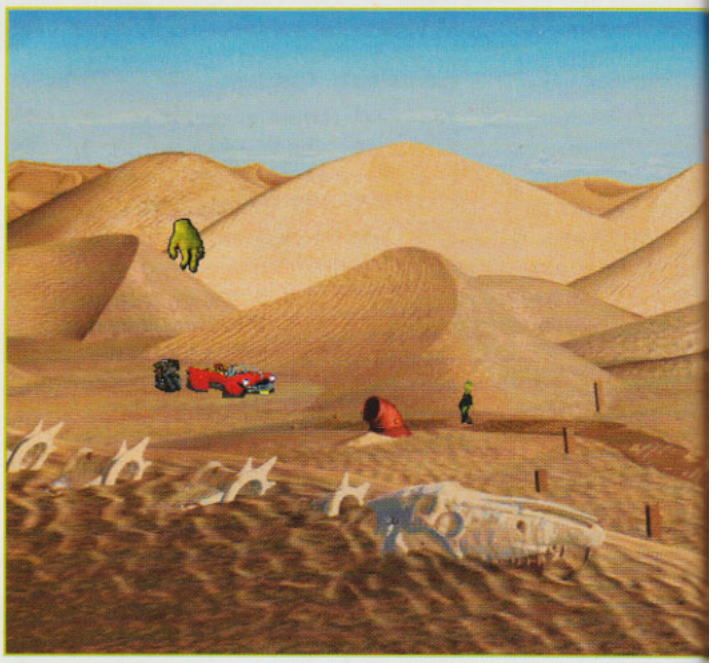


Aus TÜV macht SAM



Um den niederträchtigen TÜV in SAM umzuwandeln, muß Floyd zwei der Schaltkarten austauschen.

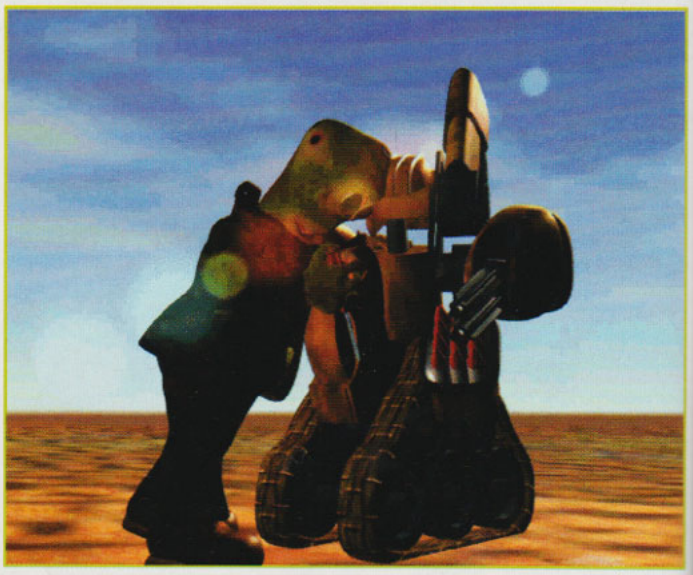




Auf Aldoria Major, dem KZZK (Konzern-Zentrum Zentralkontrolle) des Omnibrains angekommen, stapft Floyd zunächst zur Vorderseite des Bunkereingangs, wo er die beiden durchgeknallten Droiden TÜV und FKSZ beobachten kann.

Um TÜV während seiner regelmäßigen Patrouillen von sich abzulenken, läuft Floyd zu den im Wüstensand steckenden Pfosten und plaziert auf zwei von ihnen seine beiden leeren Cola-Dosen. Bei TÜVs nächstem Rundgang hat Floyd nun die Möglichkeit, sich von hinten an ihn heranzuschleichen und ihn mittels Schraubenzieher lahmzulegen.

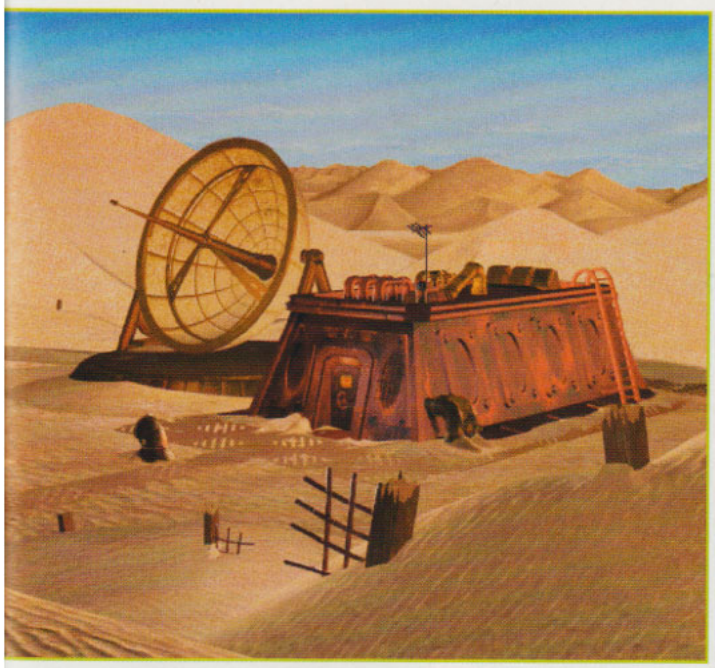
Floyd schaltet SAM ebenfalls aus und zieht ihm seine CPU-Karte (grün) sowie seine Persönlichkeits-Karte (blau) heraus. Diese muß er anschließend nur noch gegen die beiden entsprechenden Karten von TÜV austauschen, den Roboter einschalten und schon steckt SAM im Gehäuse von TÜV.

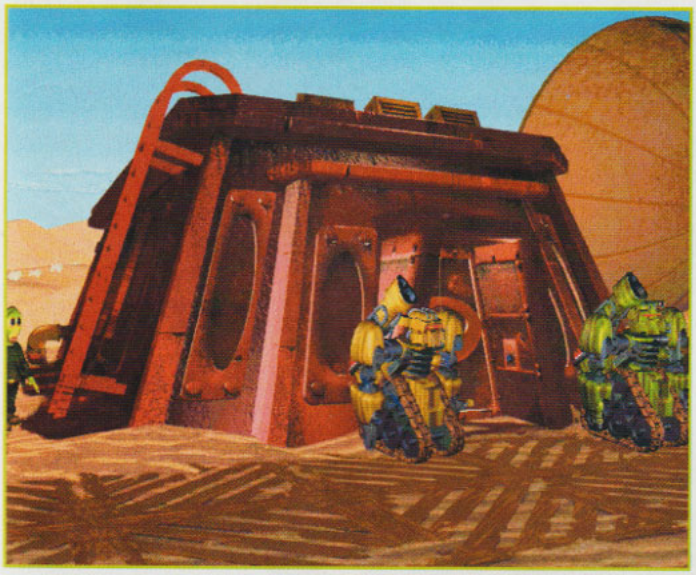


Floyd schleicht sich von hinten an den abgelenkten TÜV heran und legt ihn mit dem Schraubenzieher lahm.

Der Weg ins KZZK

Inmitten einer Wüste auf dem Planeten Aldoria Major liegt das geheime KZZK des Omnibrains.





Nach seiner Ankunft auf Aldoria Major läuft Floyd beinahe den beiden Killer-Droiden TÜV und FKSZ in die Arme.

Durch diesen Schacht gelangt Floyd ins KZZK...

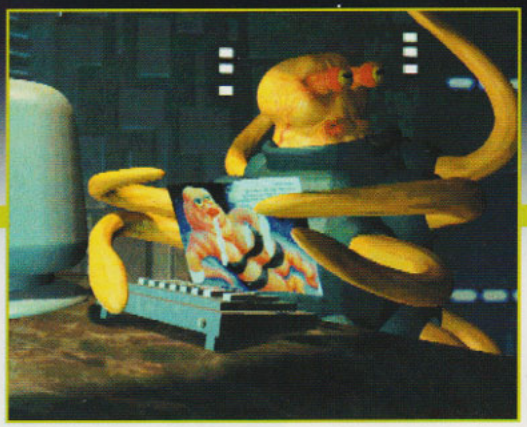
... nachdem er zuvor alle Lüftungsventile geschlossen hat.

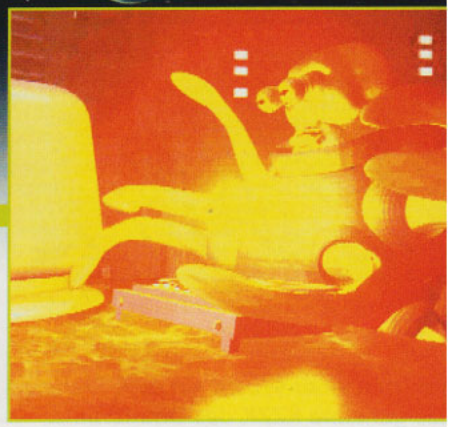
Um Floyd den Zugang ins KZZK zu ermöglichen, rollt der als TÜV getarnte SAM zum Vordereingang des Bunkers, wo er den Aufzug betritt und in die Wartungshalle hinunterfährt. Dort bewegt er den roten Hebel dreimal und stellt auf diese Weise die Lüftung auf maximale Kraft.

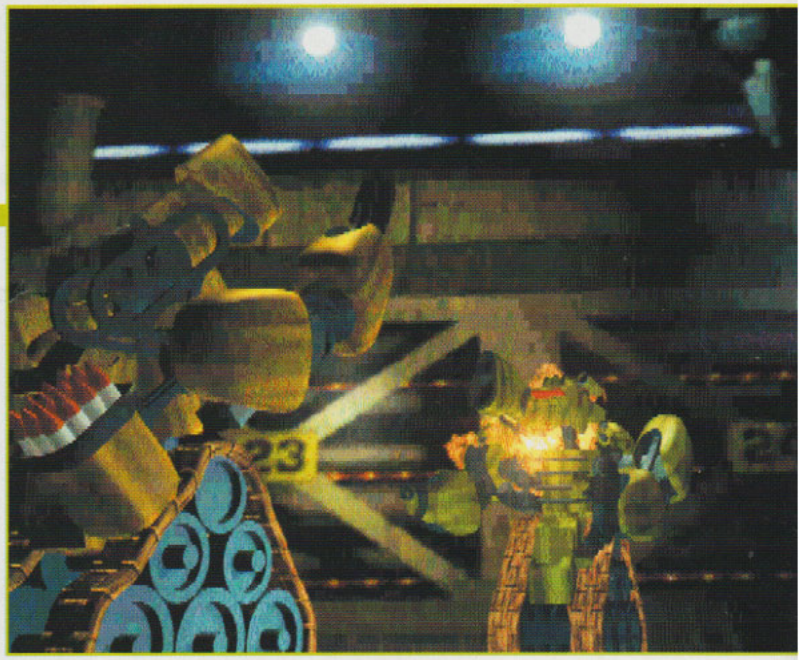
Auf der Planetenoberfläche muß Floyd jetzt alle drei Lüftungsöffnungen nacheinander schließen, worauf es den neben dem Kabriolett befindlichen Schacht zerreißt. Durch das entstandene Loch kann Floyd hinabsteigen; zuvor sollte SAM jedoch den Hebel in der Wartungshalle wieder in seine mittlere Position zurückziehen. Floyd bewegt sich nun wie folgt durch das Röhrensystem: vorwärts, vorwärts, links, vorwärts, vorwärts, und gelangt so in die Wartungshalle...

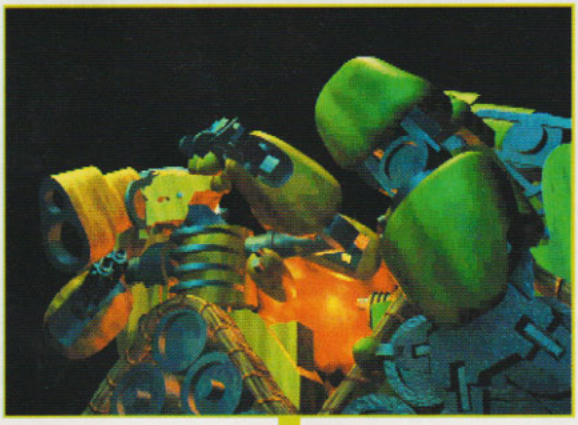
Komplettlösung

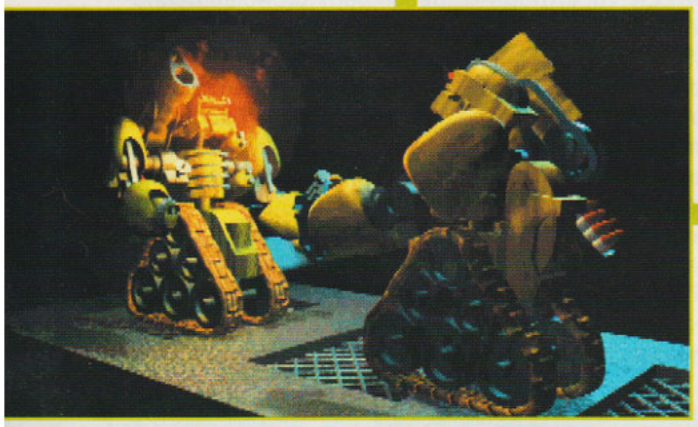
FÜNFTES KAPITEL

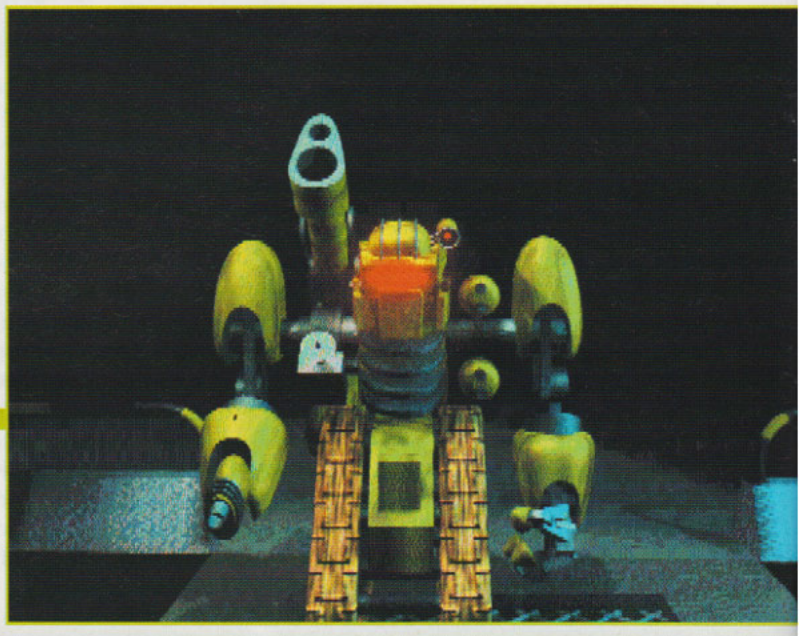


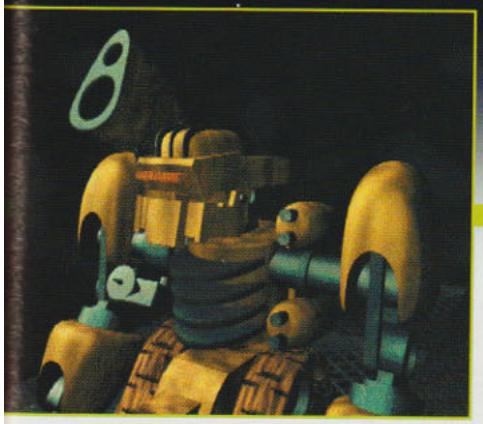


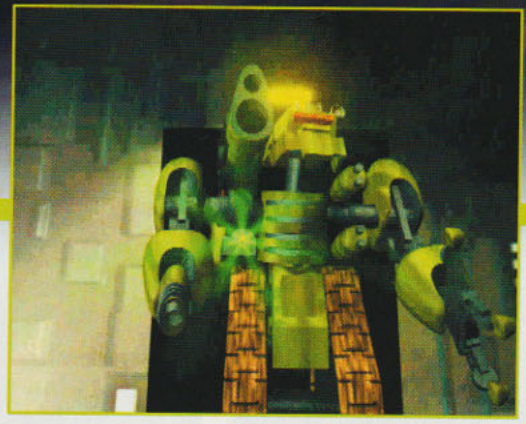


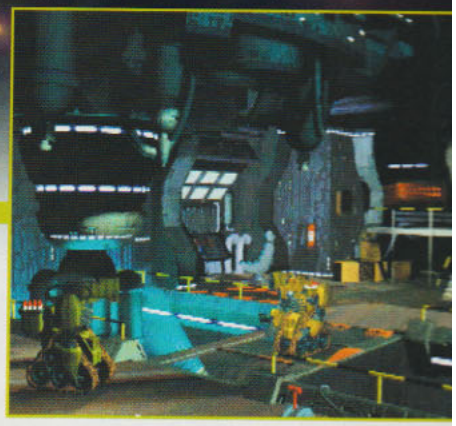


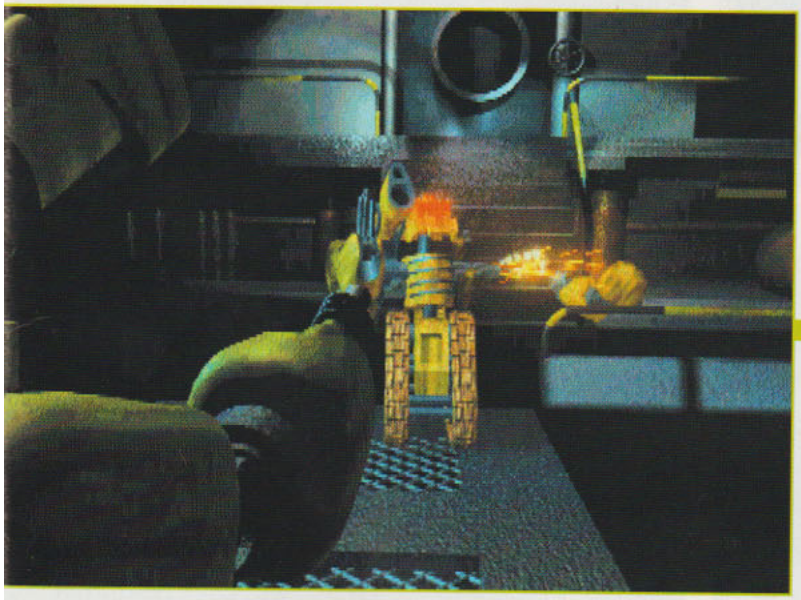


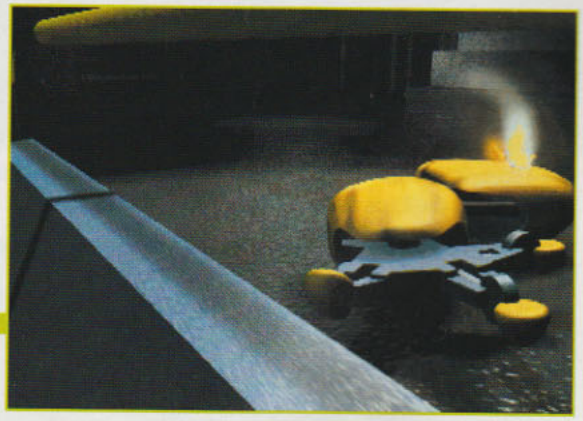












Arnold on the rocks

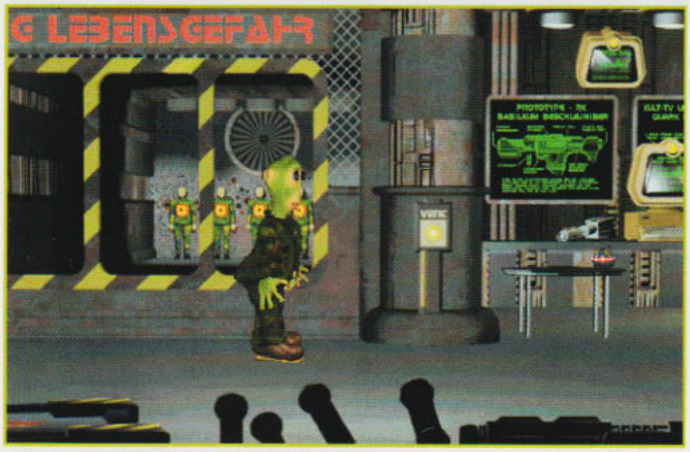
Die Glasvitrine im Korridor der Rebellenbasis enthält ein elastisches Seil, das Floyd unbedingt benötigt.

Nachdem Floyd seinem Freund SAM ein letztes Mal Lebewohl gesagt hat, läuft er nach links über die Brücke und hebt die Jacke des Ingenieurs vom Boden auf, in deren Innentasche sich ein Sicherheits-Paß Klasse B befindet. Floyd steigt in den Lift und fährt hinab in die Vernehmungszentrale, in der Dolores gerade verhört wird. Nach einem Gespräch mit dem klebrigen Genossen und Mandrin, der Floyd um etwas Wasser bittet, begibt sich Floyd in die Hirnabteilung, wo er zunächst die Absperrkette an sich nimmt und danach eine Handvoll der schleimigen Masse aus dem Behälter schöpft. Diese übergibt er Mandrin in der Vernehmungszentrale, der damit seinen Durst löscht und Floyd als Dank einen Schlüssel für den Schrank in der Rebellenbasis übergibt.

Mit dem Schlüssel von Genosse Mandrin in der Tasche kehrt Floyd zur Eisbasis zurück.

Arnold erholt sich bei einem kleinen Sonnenbad...

Die glibbrige Flüssigkeit eignet sich gut als Durstlöscher.



Floyd am Schießstand in der Forschungs- und Testecke.

Floyd verläßt den Raum und fährt mit dem Aufzug in die Forschungs- und Testecke. Hier sammelt er den Feuerlöscher und das Antimaterie-Gewicht ein (welches er zuvor ausschalten muß); anschließend fährt er wieder an die Oberfläche.
An seinem Kabriolett erwartet Floyd inzwischen der gute Arnold, der sich nach einem kleinen Disput in eine Metallplatte morpht. Floyd benutzt das Kabriolett, um zur Rebellenbasis zurückzufliegen. Mit Hilfe des Schlüssels öffnet er den Glaskasten im Korridor und entnimmt daraus ein elastisches Seil.
Als er wieder auf Aldoria Major ankommt, nimmt der faule Simuloid Arnold noch immer sein Sonnenbad. Floyd friert ihn mit Hilfe des Feuerlöschers ein und rollt ihn über das Loch des Lüftungssystems.

Mit dem Sicherheits-Paß läßt sich der Fahrstuhl bedienen.

Komplettlösung
FÜNFTES KAPITEL

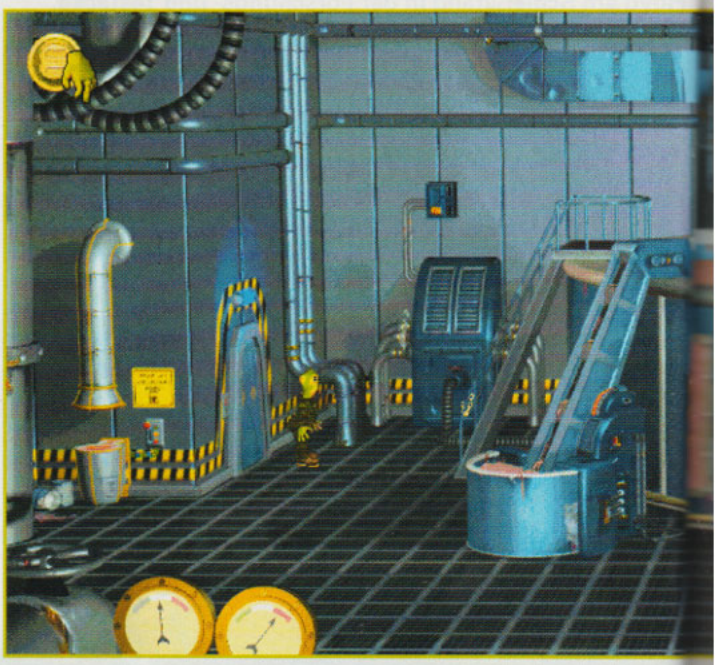
Das Lüftungsgitter in der Hirnabteilung

Das gigantische Lüftungssystem im KZZK erweist sich als weitverzweigter Irrgarten.

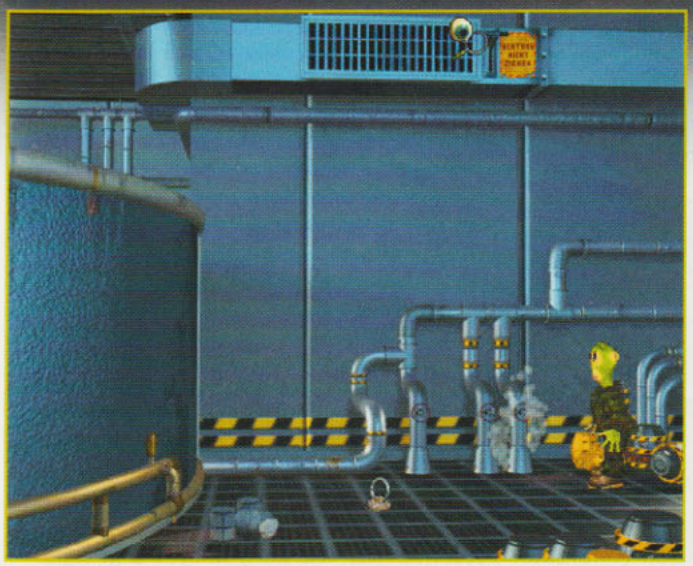
Als nächstes gilt es, das Lüftungsgitter zu schließen, das sich hinter dem Tank mit der Hirnmasse verbirgt. Da Floyd zu klein ist, um den Hebel erreichen zu können, fährt er wieder hinab in die Wartungshalle, überquert die Brücke und steigt in die Röhre des Lüftungssystems ein. Hier bewegt er sich wie folgt: nach oben schauen, aufwärts, wenden, vorwärts, vorwärts. Auf diesem Weg gelangt er von innen an das Gitter des Lüftungsschachts. Floyd knotet zuerst das elastische Seil am Gitter fest und bindet anschließend die Kette von der Treppe die zum Hirn-Tank hinaufführt daran. Mit der Kombination: zurück, vorwärts, links, vorwärts, vorwärts geht es zurück in die Wartungshalle, von wo aus Floyd mit dem Lift in die Hirnabteilung weiterfährt.

Um an den Hebel für das Gitter in der Hirnabteilung zu gelangen, muß man zuerst von innen Hand anlegen.

Nach der Schlacht zwischen den beiden Killer-Droiden schwört Floyd, den Tod seines in alle Einzelzeile zerlegten Freundes SAM zu rächen.

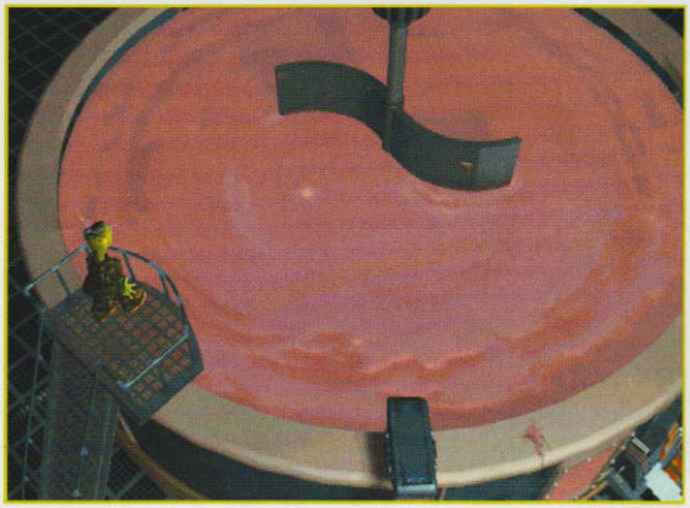


Komplettlösung
FÜNFTES KAPITEL

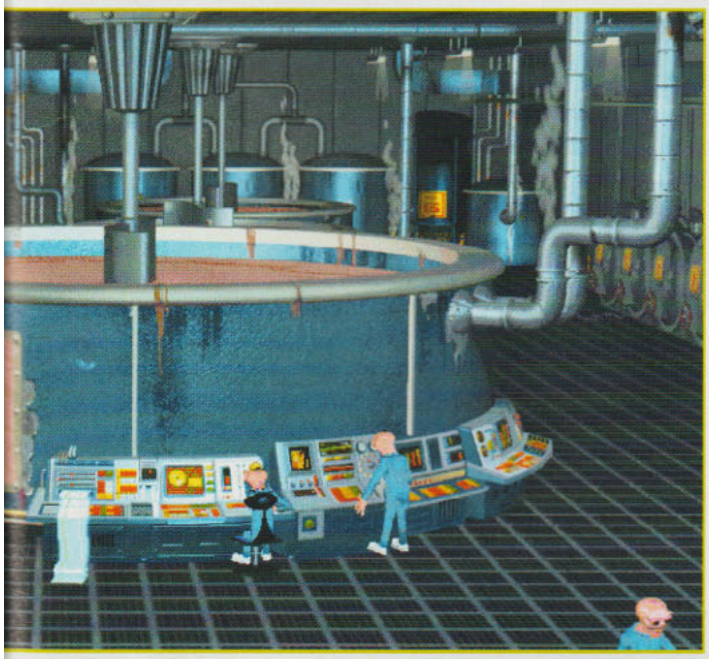


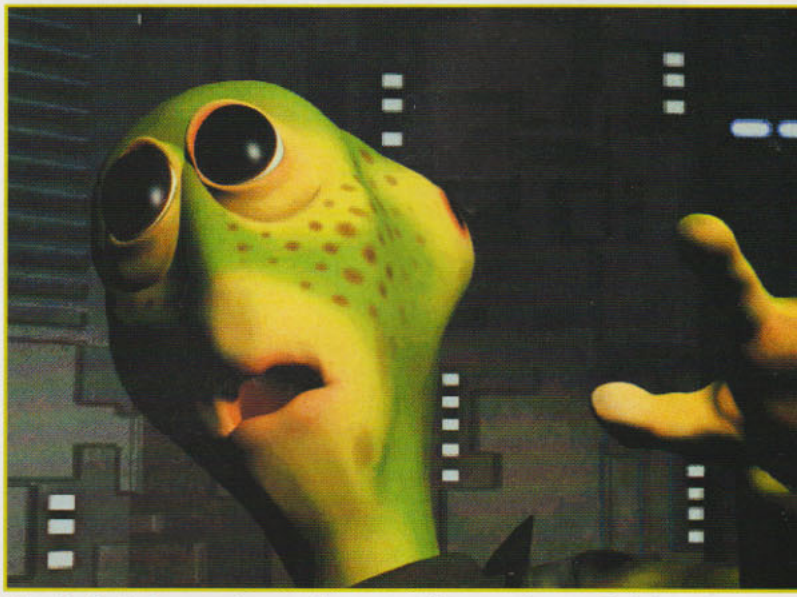
Dieser Hebel zur Schließung des Lüftungsgitters scheint sich zunächst in einer unerreichbaren Höhe für den armen Floyd zu befinden.

In der Halle angekommen, umrundet Floyd den Tank und zieht an dem Seil, das nun vom Lüftungsgitter herabbaumelt. Nachdem er es an den am Boden befindlichen Haken eingehängt hat, befestigt Floyd das Antimaterie Gewicht an der Kette und schaltet es ein, worauf sich das Seil dehnt. In bester Tarzan-Manier hält Floyd sich nun am Seil fest, schaltet das Gewicht wieder ab und läßt sich nach oben zum Hebel katapultieren, um das Lüftungsgitter zu schließen.



Floyd wähnt sich schon fast am Ziel seiner Wünsche, bis er erkennt, daß dies nicht das Omnibrain ist.

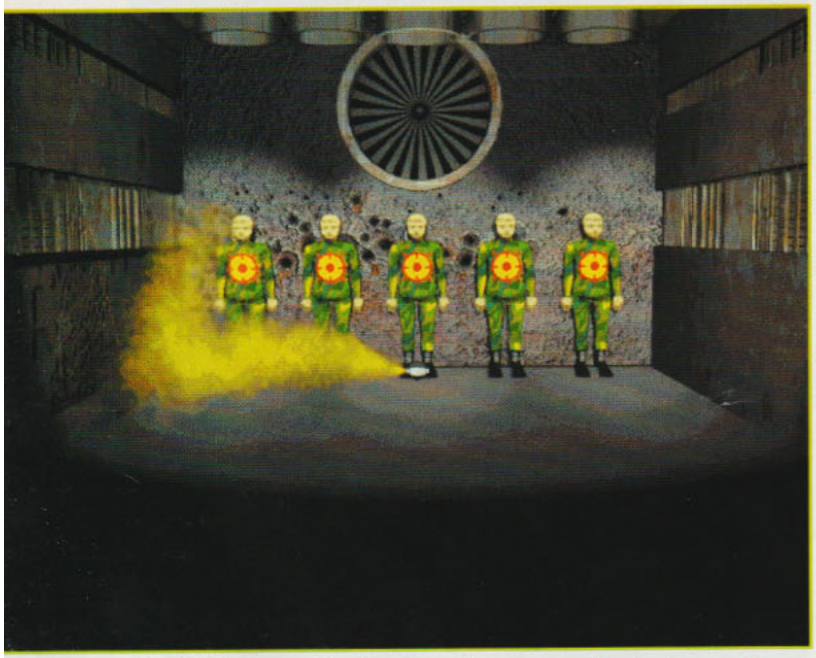




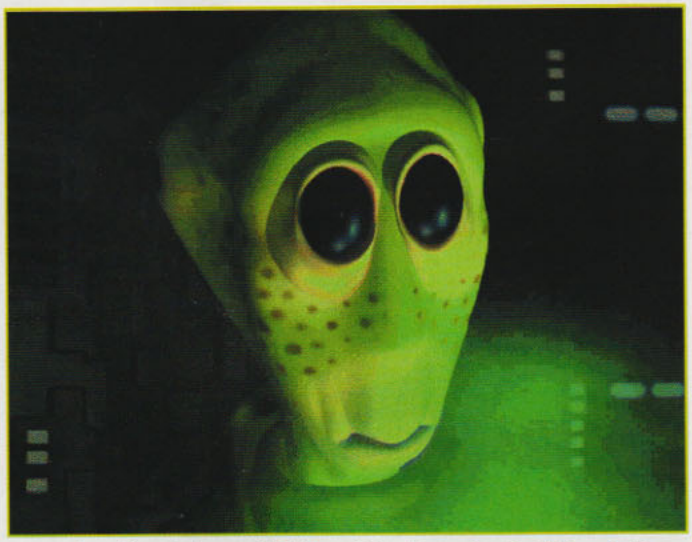
Für die Befreiung seiner gefangenen Kameraden muß sich Floyd allerhand einfallen lassen.

Komplettlösung
FÜNFTES KAPITEL

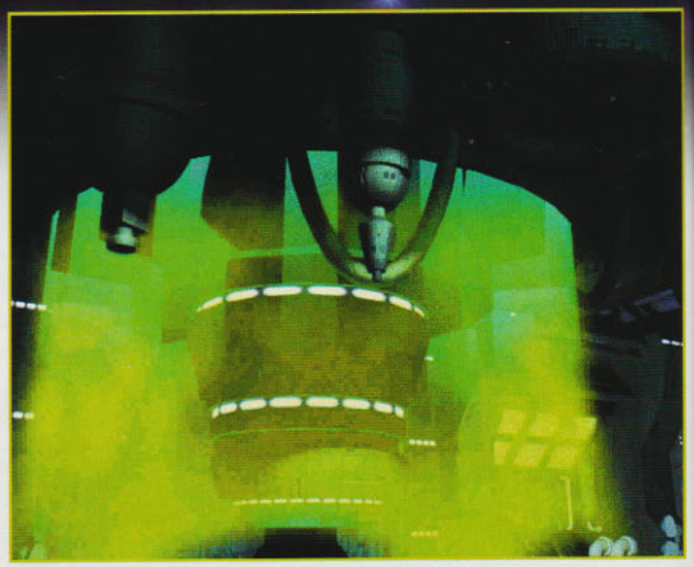
Wo bitte geht's zum Omnibrain?



Am Schießstand in der Forschungs- und Testecke muß unser Held die Gasgranaten werfen...



... und sollte sich anschließend beeilen, da die Dämpfe ihn andernfalls schnell schachmatt setzen.



Das Ventilationssystem in der Wartung saugt die giftigen Dämpfe an und verteilt sie über alle Stockwerke.

In der Forschungs- und Testecke finden sich eine ganze Menge brauchbarer Gegenstände.

In der Wartungshalle findet Floyd auf dem Boden einige Granaten, die er flugs einsammelt. Außerdem entfernt er mit Hilfe des Schraubenziehers eine Stahlplatte von TÜVs Überresten und stellt den roten Hebel am Boden um, so daß dieser auf "Saugen" steht.

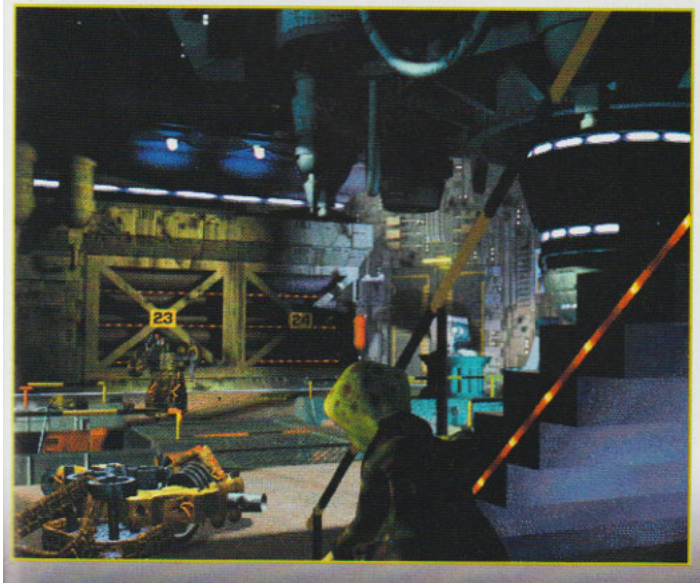
Floyd läuft in die Forschungs- und Testecke und drückt dort auf den Knopf für den Ventilator. Anschließend wirft er solange Granaten in den Granaten-Teststand, bis er eine Gasgranate erwischt, die mit lautem Zischen ihre giftigen, grünen Dämpfe versprüht.

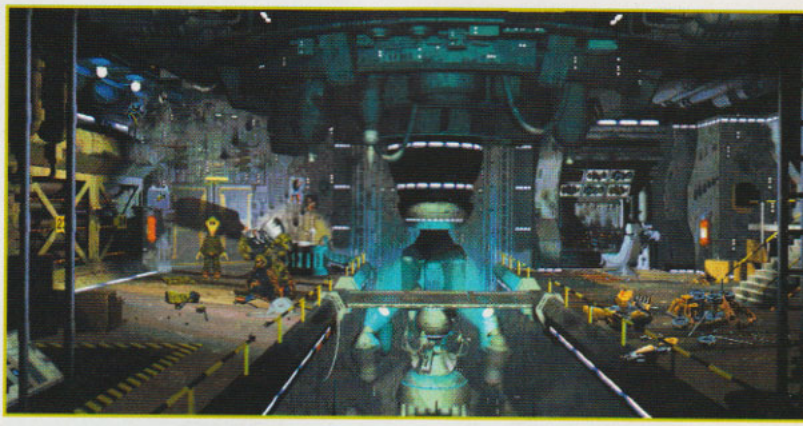
Auch die Konzern-Schergen sind vor der Wirkung der Gasgranatendämpfe nicht gefeit.

Zur Schließung dieses Ventils bedarf es einer Metallplatte.

Zurück in der Wartungshalle, muß Floyd jetzt relativ schnell handeln, da er andernfalls bewußtlos wird. Ohne zu zögern schwingt er sich deshalb in die Röhre des Lüftungssystems und schlägt folgenden Weg ein: nach oben schauen, aufwärts, vorwärts. Floyd gelangt zu einem Ventilator, den er mit der Metallplatte aus TÜVs Überresten versiegelt. Mit: zurück, rechts, vorwärts, vorwärts gelangt Floyd wieder in die Wartungshalle. Er marschiert zum Hebel und stellt ihn durch zweimaliges Drücken auf "Blasen". Über das Lüftungssystem wird das Gas nun in alle Stockwerke verteilt und setzt somit auch die beiden Konzern-Schergen in der Vernehmungszentrale schachmatt.

Floyd fährt hinab und nimmt den Sicherheits-Paß Klasse A des rechten der beiden am Boden liegenden Agenten an sich. Jetzt hat er endlich freien Zugang zum Tempel...

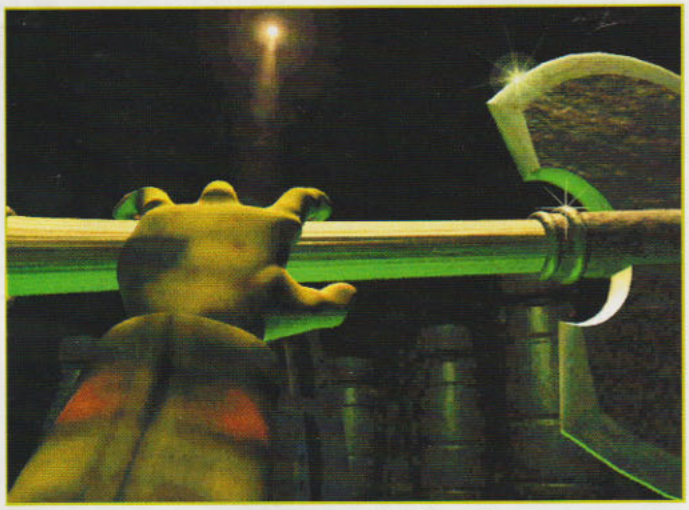




Der König ist tot – lang lebe der König!

Ehrfürchtig betritt Floyd die unterirdische Tempelanlage und hebt das Buch auf, das auf der Truhe liegt. Nachdem er darin herumgeblättert hat, öffnet er die Truhe und nimmt die Heilige Axt heraus.
Gerade als er mit dieser das Omnibrain zerschlagen will, betritt Major Benson den Raum. Floyd hat nun mehrere Möglichkeiten, die alle mit dem Tod von Benson enden: Entweder er versteckt sich hinter dem Omnibrain oder er attackiert den Major, oder er zerschlägt das Omnibrain. Nur eines sollte Floyd tunlichst vermeiden: stehenbleiben und warten, bis Benson den Abzug seiner Waffe betätigt.

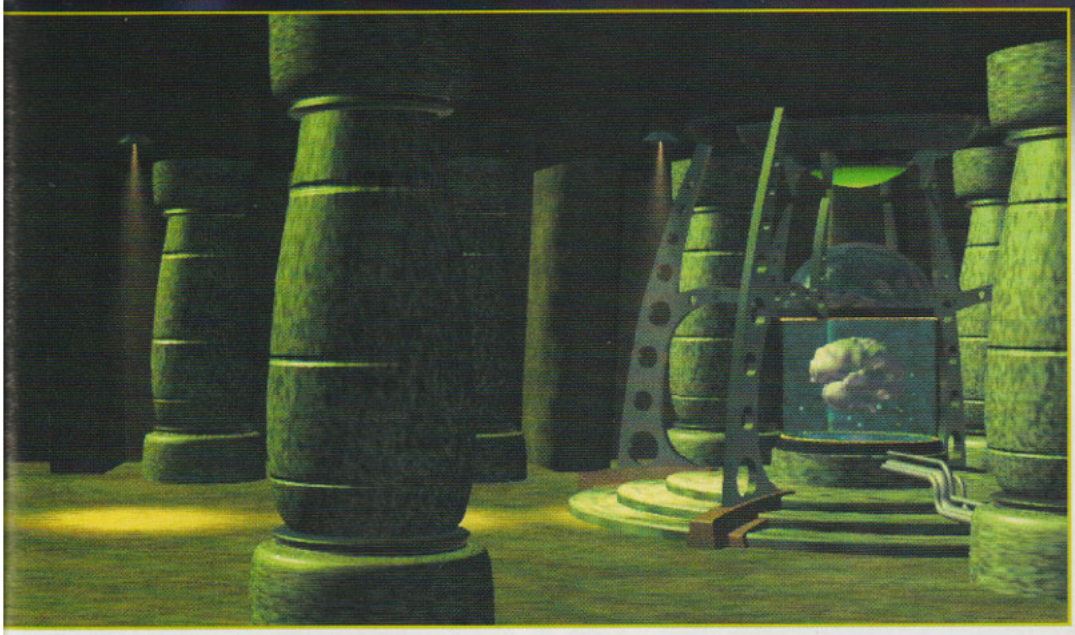
Endlich am Ziel: Floyd betritt den unterirdischen Tempel, den geheimen Aufenthaltsort des Omnibrains.

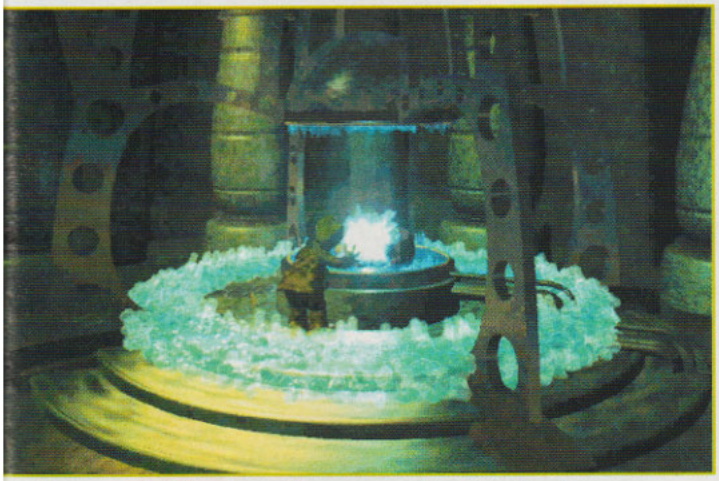


Gooralandinger: Die heilige Axt der Grenelons.

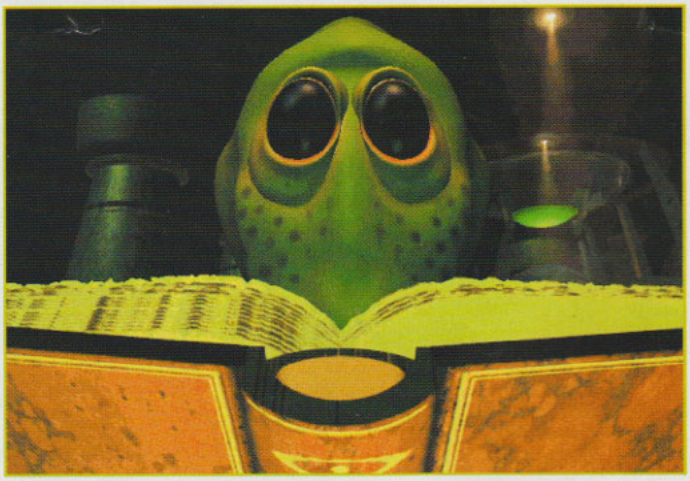
Major Benson naht für seinen letzten Auftritt.

Komplettlösung
FÜNFTES KAPITEL





Der entscheidende Schlag gegen das Omnibrain...



Floyd erfährt das Geheimnis seiner Herkunft.

Das Gespräch in der Ewigkeitskammer des Schöpfers nimmt einen Verlauf,...

... den sich der gute Floyd in seinen kühnsten Träumen nicht ausgemalt hätte.

Nach Bensons Tod schiebt Floyd das Omnibrain zur Seite und betritt den Raum des Schöpfers, wo er die ultimative Antwort auf all seine Fragen findet. Wenn Floyd das Gespräch mit dem Schöpfer beendet hat, muß er sich nur noch an den Computer setzen...

ENDE

Die Orakel-Datenbank

Das Orakel

DIE ENZYKLOPÄDIE

Wie jeder andere anständige Bürger auch verfügt Floyd über eine offiziell vom Konzern verliehene Orakel-Datenbank, die ihm einerseits als unerschöpfliche Informationsquelle dient und zum anderen als Inventar fungiert, in das er aufgesammelte Objekte ablegen kann. Im Laufe des Spiels wird Floyds Datenbank von der Freiheitskämpferin Dolores upgedatet, so daß er danach im Enzyklopädie-Teil zu vielen Begriffen zwei Definitionen nachlesen kann, wobei die in Kursiv gehaltene Erklärung stets diejenige der Rebellen darstellt.

Auf den folgenden Seiten haben wir nicht nur alle Funktionen der Orakel-Datenbank ausführlich aufgeführt und beschrieben, sondern auch die gesamte Enzyklopädie noch einmal abgedruckt, um einen besseren Spielfluß zu gewährleisten. Viele Rätsel im Spiel lassen sich übrigens nur lösen, wenn man mit Floyds Welt genaustens vertraut ist. Daher empfiehlt es sich, die einzelnen Erläuterungen sorgfältig zu studieren, besonders, wenn man an einer bestimmten Stelle nicht mehr weiterkommt.

OFF

Eine Möglichkeit, die Orakel-Datenbank wieder zu verlassen, besteht im Drücken des OFF-Knopfes. Wesentlich schneller ist jedoch die Methode, den Mauszeiger einfach an den Bildschirmrand zu bewegen.

ENZY

Mit diesem Knopf läßt sich die Enzyklopädie aktivieren, in der die wichtigsten Begriffe und Definitionen aufgeführt sind (siehe auch die folgenden Seiten). Bei Worten, die in den Erklärungstexten gelb hervorgehoben sind, handelt es sich um Hypertextverknüpfungen. Sie lassen sich anklicken und verweisen direkt auf die Erläuterung des jeweiligen Begriffs.

SET

Über den Set-Knopf lassen sich bestimmte Optionen der Orakel-Datenbank ein- und ausschalten. So läßt sich hier bei Bedarf die Einblendung der Objektbezeichnungen aktivieren, die akkustische Begrüßung durch das Orakel ein- und ausschalten sowie die Info-Option in Betrieb setzen.

STAT

Über diesen Knopf läßt sich Floyds Status abrufen. Das Orakel registriert automatisch alle Weisungsverstöße und Vergehen und listet sie hier auf. (Rebellenfreunde könnten behaupten, hierbei handele es sich um eine Art High-Score System: je mehr Vergehen, desto mehr Punkte...)

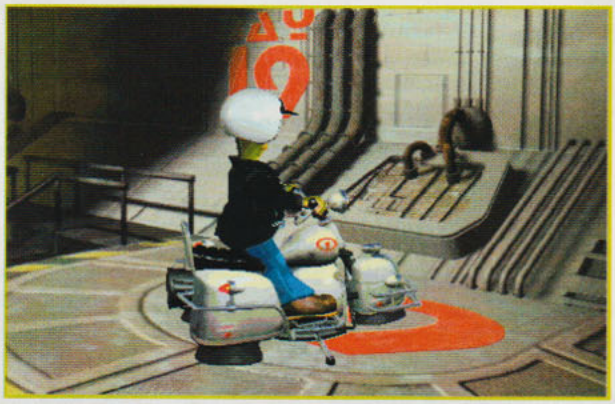
DISC

Eine wichtige Funktion verbirgt sich hinter diesem Knopf, nämlich die Möglichkeit, an jeder Stelle im Spiel den aktuellen Spielstand zu speichern bzw. einen alten Spielstand zu laden. Außerdem läßt sich ausschließlich über den Disc-Knopf das Programm verlassen – aber wer will das schon? (Achtung: Trotz der Windows-Kompatibilität hat es sich in der Praxis manchmal als negativ herausgestellt, das Spiel durch Druck der Tasten ALT+F4 zu beenden!)

INFO

Bei der Info-Option handelt es sich um eine Art eingebaute Lösungshilfe, die dem (verzweifelten) Spieler auf Wunsch mitteilt, welches Problem er als nächstes angehen sollte, um im Spiel einen Schritt weiter zu kommen. Die Hinweise sind allerdings nur sehr kryptisch und geben keinesfalls den genauen Lösungsweg vor. Die Info-Option muß vor Gebrauch mit dem Set-Knopf aktiviert werden.

Major Benson gehört als Chef des Kontrollministeriums zu den leitenden Bürgern, die gewisse Sonderrechte innerhalb der Gemeinde genießen.



Bürger Floyd hingegen ist ein einfacher Konzern-Bürger.

KOMMUNIKATIONSMITTEL

Mittel zur Steigerung von Wohlergehen und Glück, durch die der Bürger des **KONZERNS** mit Freunden und geliebten Bürgern in Verbindung treten kann. Im einzelnen:
Holomail: Automatische Aufzeichnung holographischer Nachrichten für Bürger, die durch ihre Arbeit für **OMNIBRAIN** nicht erreichbar sind (Anm.: Nicht für Omnibrain zu arbeiten, bedeutet einen Verstoß gegen Weisung 2).
Vidfon: Einrichtung in Wohnmodulen oder öffentlichen Bereichen. Die Gesellschaft gewährt jedem Bürger 10 Miniklicks pro Zyklus. Überschreitung dieser Zeit bedeutet ein Verstoß gegen Weisung 642.
Teleport: Effizientes Mittel zur Bürgerbeförderung innerhalb Konzerneigentums. Der Bürger wird in der Teleport-Station annihiliert und in der Zielstation gewöhnlich neu zusammengesetzt. Aufgrund hoher Instandhaltungskosten sind Teleport-Systeme **LEITENDEN BÜRGERN** vorbehalten. (Anm: Das Testen schadhafter Teleporter mit lebenden Bürgern bedeutet einen Verstoß gegen Weisung 832)

DIE GEMEINDE

Bezeichnung für den Zusammenschluß der Welten, die unter dem Schutz von **OMNIBRAIN** stehen. Die Anzahl der privilegierten Welten wächst jeden Großen Umlauf durch die Bemühungen des **MINISTERIUMS FÜR GALAKTISCHE UNSICHERHEIT** und unsere **BEWAFFNETEN SONDIERUNGSTRUPPEN**.

KONZERN-BÜRGER

Alle Bürger sind privilegierte Untertanen von **OMNIBRAIN**. Der Bürger wid-

met sein Leben dem Dienst und der Erhaltung der glückseligen Idealgemeinde, welche durch die Gnade von **OMNIBRAIN** gewährleistet ist. Produktive und glückliche Bürger, die **OMNIBRAIN** angemessen verehren, werden zu **LEITENDEN BÜRGERN** befördert, die am Ende ihres hiesigen Daseins ihre Belohnung im Vorstand des Konzerns finden.

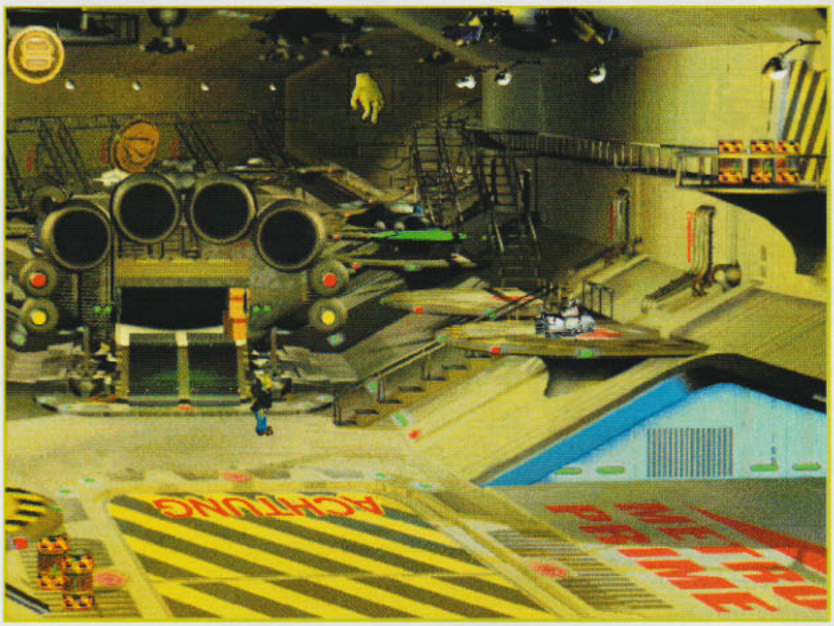
KONZERN-BÜRGER

Wir sind alle unterjochte Opfer des tyrannischen Regimes von Omnibrain. Ob es uns gefällt oder nicht (und es gefällt uns nicht!): Wir sind gezwungen, einem gigantischen Unternehmen zu dienen, das uns wie Maschinen behandelt, uns aber meistens für dümmer verkauft. Wir wissen nichts über den Vorstand, weder, wo sich sein Sitz befindet noch, ob es der Wahrheit entspricht, daß loyale Bürger dort belohnt werden. Vermutlich ist das nur wieder ein Versuch, Bürger zu blinder Treue zu bewegen. Nachforschungen haben Beweise eines ähnlichen, wenn auch weniger erfolgreichen Experiments zur totalen Bürger-Kontrolle ans Licht gebracht. Damals, im 6000. Großen Umlauf, rebellierten Zehntausende, als sich herausstellte, daß der Prophet OmniwanKenobi, der seit 400 Großen Umläufen verehrt wurde, keinesfalls der Herr Aller Zeiten, der Ewige Meister war, sondern nur eine recht überzeugende Gummipuppe. Der Betrug wurde anläßlich einer Wunderveranstaltung aufgedeckt, bei der der Prophet durch Feuer gehen sollte, was auf peinliche Art und Weise mißlang.

DER KONZERN

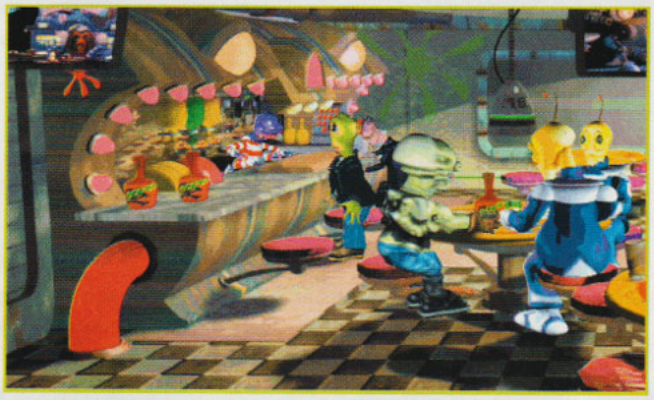
Omnicorp. Der Konzern widmet sich ausschließlich dem Wohl des **BÜRGERS**, um ihm ein glückliches, erfülltes Leben zu garantieren. (Bürger, die kein glückliches, erfülltes Leben führen, verstoßen gegen **WEISUNG 727.**) Zu die-

Den Vollstrecker-Beamten ist als leitenden Angestellten des Kontrollministeriums jederzeit und an jedem Ort Respekt und absoluter Gehorsam entgegenzubringen.



Metro Prime ist das Primär-Zentrum des Konzerns, in dem jedem Bürger eine Reihe von Geschäften und Dienstleistungsbetrieben von Omnibrain zur Verfügung gestellt werden.

Zur Unterhaltung der Bürger hat das Omnibrain die sogenannten Arkaden errichtet, in denen dem Glücksspiel gefrönt werden darf.



Jedweder Weisungsverstoß eines anderen Bürgers ist sofort einem Vollstrecker anzuzeigen.

sem Zweck unterstehen alle Einrichtungen für Handel, Bildung, **KOMMUNIKATION**, Wohnung, Arbeit, Gesundheit und Erholung dem Konzern. Der Konzern, gegründet durch **OMNIBRAIN**, ist ein Instrument, durch das Seine Wünsche, die dem Gemeinwohl dienen, ausgeführt werden. Die Grundsätze des Konzerns sind im **WEISUNGSKATALOG** festgehalten und unter allen Umständen verbindlich.

DER KONZERN

Der Konzern ist der Feind. Er ist das Instrument, mit dem Omnibrain die gesamte Galaxie kontrolliert. Unter dem Vorwand, für das Glück und das Wohl jedes Bürgers zu sorgen, unterdrückt und manipuliert der Konzern seine absichtlich unwissend gehaltenen Untertanen. Sollte der Konzern je wirklich ein Diener des Volkes gewesen sein, so ist das längst vorbei - heute ist er der Herr, der uns für jeden noch so kleinen 'Verstoß' gegen den Weisungskatalog bestraft. Die Freiheitskämpfer versuchen daher, die Macht des Konzerns zu brechen, um das Volk zur freien Selbstbestimmung zurückzuführen!

DER WEISUNGS-KATALOG

Der Weisungskatalog beinhaltet leicht zu befolgende Regeln, die **OMNIBRAIN** zum Wohle der Bürger des **KONZERNS** erlassen hat. Sie müssen STETS UND UNTER ALLEN UMSTÄNDEN befolgt werden und ersparen es dem **BÜRGER**, durch nutzloses Nachdenken Zeit und Energie zu verschwenden. Die Weisungen sind von unschätzbarem Wert im Kampf gegen jene Verräter, die mit der Verbreitung von Unwahrheiten versuchen, die von Omnibrain erschaffene Gesellschaft der Glückseligkeit und der persönlichen Freiheit zu vernichten. Verstöße gegen den Weisungskatalog kommen nicht vor, da alle Bürger sich nun

der Gnade und Großmut von Omnibrain bewußt sind. Dennoch ist jeder Bürger zur Vorbeugung verpflichtet, jeden möglichen Verstoß gegen den Weisungskatalog einem **VOLLSTRECKER** zu melden. Der Zweck eines Vollstreckers ist AUS SICHERHEITSGRÜNDEN GELÖSCHT. Bürger, die den Weisungen zuwiderhandeln, werden AUS SICHERHEITSGRÜNDEN GELÖSCHT. Falschmeldungen vermeintlicher Verstöße verstoßen gegen **WEISUNG 265**.

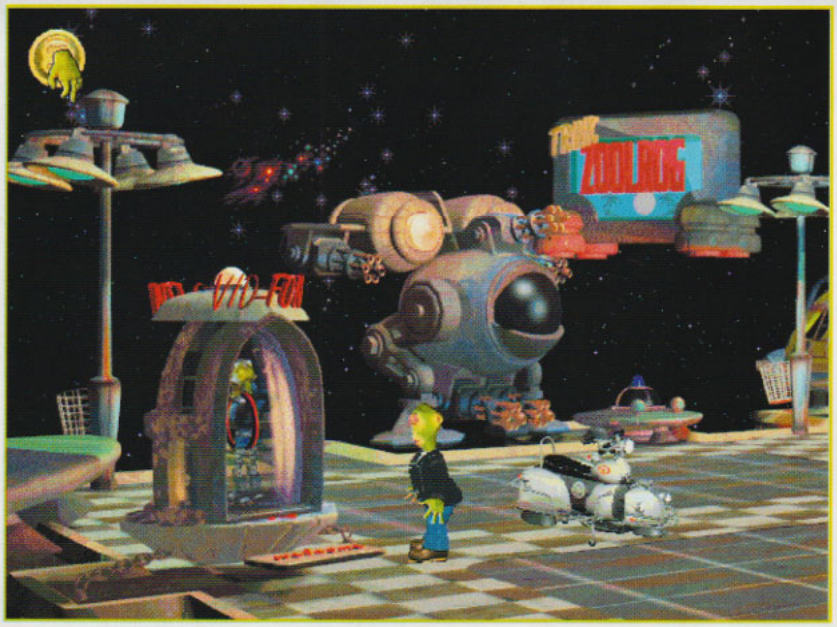
DER WEISUNGS-KATALOG

Regeln, gegen die man so oft wie möglich verstoßen sollte. Obwohl es sich um einen zugegebenermaßen riskanten, manchmal etwas kleinlichen Ungehorsam handelt, bedeutet es für den Konzern ein konstantes Ärgernis, das ihn letztendlich schwächt und angreifbar macht. Es gibt zahllose Möglichkeiten, gegen Regeln zu verstoßen, ohne sich in größere Gefahr zu begeben, und auch wenn die meistens davon eine ziemlich lächerliche Wirkung haben, machen sie doch verdammt viel Spaß. Viele nützliche Tips finden sich in unserer Broschüre „Illegalität ohne Reue".

LEITENDER BÜRGER

Das Ziel eines jeden Bürgers ist der Aufstieg in den Vorstand. Befördert werden jene Bürger, die ein beispielhaftes Leben führen oder **OMNIBRAIN** außergewöhnliche Dienste geleistet haben. Nur leitende Bürger sind im Königreich der **VORSTANDSZENTRALE** zugelassen, in dem sie sich Ewigen Marketings erfreuen dürfen.

In einigen Geschäften von Metro Prime können Bürger jederzeit kostengünstig die neuesten Bio-Präparate erwerben.



Als Kommunikationsmittel stehen allen Bürgern diverse Einrichtungen zur Verfügung, darunter Holomail-Apparate, Vidfon-Zellen und Teleporter, die es in verschiedenen Klassen gibt.

Omnibrain mißbilligt jeglichen Einsatz von Geld, sofern er nicht zur Produktivität und zum Nutzen der Allgemeinheit beiträgt. In den Arkaden werden Chips ausgegeben, die wertlos und nicht austauschbar sind.

LEITENDER BÜRGER

Ein besonders schmieriger, schleimender Bürger, der jede Weisung genaustens befolgt und wahrscheinlich schon seine Mutter wegen eines verbrannten Toasts angezeigt hat (zweifellos verstößt das unerlaubte Schwärzen von Nahrungsmitteln auch gegen irgendeine Weisung).

BEWAFFNETE SONDIERUNGS-TRUPPEN

Eine größtenteils mechanische Spezialeinheit, die neue Welten besucht, um ihnen die frohe Botschaft zu verkünden, daß **OMNIBRAIN** sie erwählt hat, Teil der **GEMEINDE** zu werden und den Status Klasse A zu erhalten. Leider weiß nicht jede Zivilisation die Ehre, die ihr zuteil wird, zu schätzen, so daß es notwendig geworden ist, vor dem Aufnahmeprozeß eine Einheit konventioneller **GRUßDROIDEN** mit schwerer Artillerie vorzuschicken.

BEWAFFNETE SONDIERUNGS-TRUPPEN

Instrument zur Durchsetzung des sogenannten „Aufnahmeprogramms". Planeten, die Omnibrain ausbeuten und plündern möchte, werden zunächst durch diese Flotte von Killermaschinen plattgewalzt. Normalerweise werden im Vorfeld sämtliche Kommunikationssysteme ausgeschaltet, die größeren militärischen Anlagen aber zur späteren Inspektion verschont. Falls es keine größeren Unannehmlichkeiten verursacht, darf ein Teil der Bevölkerung halbwegs am Leben blei-

ben, um sich anschließend zu Sklaven des tyrannischen Systems degradieren zu lassen.

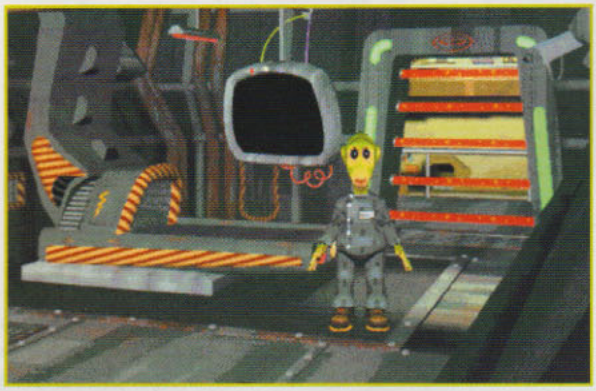
GRUSSDROIDEN

Die ersten Verbindungen zwischen dem **KONZERN** und B-Klassen-Aspiranten wurden durch einen Grußdroiden hergestellt. Dies ist ein riesiger, eiförmiger Roboter, der in der Atmosphäre des erwählten Planeten schwebt, um die Botschaft von **OMNIBRAIN** zu überbringen und zu verkünden, daß von diesem Moment an jedes lebende Wesen dem Schutz des Konzerns untersteht. Von diesem Verfahren wurde jedoch aufgrund unangenehmer Vorkommnisse Abstand genommen. (Unter anderem verursachte die Präsenz des Roboters große Flutwellen und – auf kleineren Planeten - Veränderungen der planetarischen Schwerkraft, was eine Panik der Eingeborenen und den Einsatz oftmals ungewöhnlich hochentwickelter Waffensysteme zur Folge hatte. Nicht nur, daß der Konzern den Verlust vieler Droiden hinnehmen mußte – der Planet war nunmehr außer zu Schieß- und Steinkreisübungen nicht mehr zu nutzen.)

MINISTERIUM FÜR GALAKTISCHE UNSICHERHEIT

Die Unterabteilung des Konzerns beschäftigt sich mit der Vorbereitung technologisch rückständiger Planeten zur Anpassung an unsere fortschrittliche Gesellschaft. Eine Anzahl Planeten unserer Galaxie besitzen noch nicht die ausgefeilte Kultur, die für die Eingliederung in **OMNIBRAINS** Gemeinschaft der Glückseligkeit vonnöten ist. Basierend auf dem Irrglauben, daß dies zu Wohlstand und Glück führe, haben einige Planeten primitive Herrschaftsformen, bei der der Anführer

Die Einnahme von Alkohol ohne die vorherige Genehmigung Omnibrains ist ein Weisungsverstoß.



Bürger, die sich eines Weisungsverstoßes schuldig gemacht haben, werden nach Cygnus Alpha geschickt.

vom Volk gewählt wird. Viele ahnen nicht einmal, daß jenseits ihrer Welt anderes Leben existiert. Damit letztendlich die **BEWAFFNETEN SONDIERUNGSTRUPPEN** landen und die Eingeborenen mit der **KONZERN**-Bürgerschaft belohnen können, ist es die Aufgabe des Ministeriums, in der Fremdwelt das Interesse an der Erforschung der Galaxie zu wecken. Dies geschieht vor allem durch Hinterlassen diverser Spuren, die die Möglichkeit fremden Lebens implizieren, ohne jedoch einen eindeutigen Beweis zu liefern, wodurch das jeweilige Volk motiviert wird, ihre Technolgie und Kultur voranzutreiben. Planeten, die die Aufmerksamkeit des Ministeriums verdienen, werden als Klasse B-Welten bezeichnet (siehe auch: **PLANETEN-KLASSIFIZIERUNGSSYSTEM**) .

Bürger, die es versäumen, verräterische Handlungen zu melden, werden einer Persönlichkeitsumstrukturierung unterzogen.

Diese treuen und unbestechlichen Bürger überwachen die Persönlichkeitsumstrukturierungsmaßnahmen in der Korrektivanstalt auf Cygnus Alpha.

MINISTERIUM FÜR GALAKTISCHE UNSICHERHEIT

Wichtigstes Instrument zur Manipulation weniger entwickelter Planeten, die ihre Technologie vorantreiben sollen, damit der Konzern die daraus resultierenden Erfindungen klauen kann. Wie Nachforschungen ergeben haben, sind die vom Konzern betriebenen Forschungs- und Entwicklungsprojekte so ineffizient und chaotisch, daß es den Konzern billiger kommt zu warten, bis eine Fremdwelt etwas Brauchbares erfunden hat, das man ihr gewaltsam entreißen kann. Wir glauben, daß viele der sogenannten Innovationen wie Holo-Mail, Teleport und die ersten Hyper-Antriebe auf diese Art und Weise in unsere Kultur übernommen wurden.

MINISTERIUM FÜR GALAKTISCHE UNSICHERHEIT - ABTEILUNG KORNKREISE

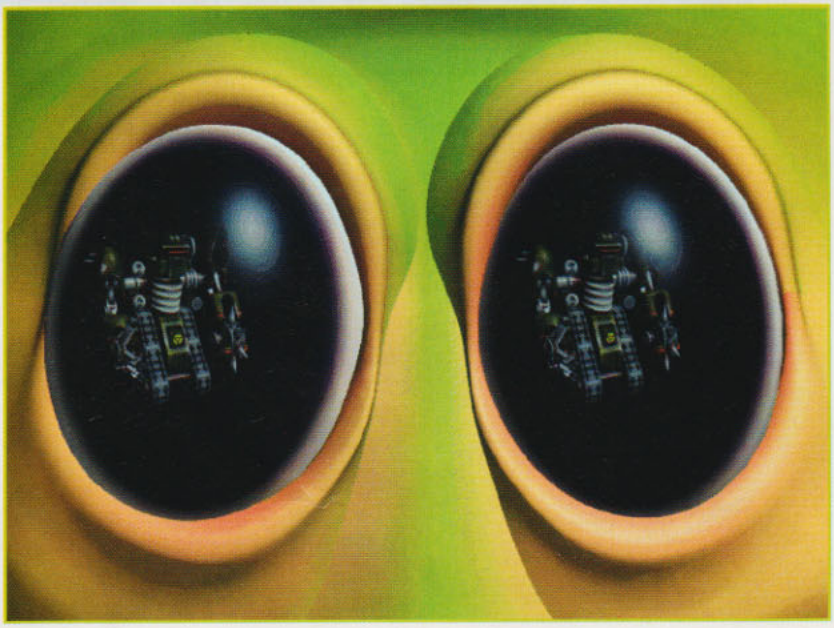
Eine Abteilung des Ministeriums, die durch Plätten bestimmter Teile kultivierten Landes in ruralen Gegenden von Fremdplaneten kryptische Symbole hinterläßt. Der Aberglaube einheimischer Nahrungsproduzenten sorgt dafür, daß Gerüchte über außerweltliches Leben verbreitet werden, was gewöhnlich von etwas höherrangigen Primitiven als das senile Gestammel einsamer Agrarökonomen mit einer Vorliebe für phosphoreszierende Pilze abgetan wird. Dadurch kommt es zu kontroversen Diskussionen. Die Idee der Kornkreise stammt ursprünglich von **BÜRGER** Floyd 127-48-69, der für ihr Design auf B-Klasse-Planeten verantwortlich ist.

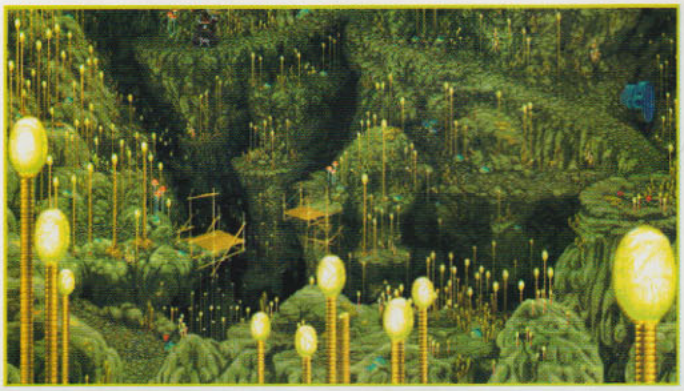
OMNIBRAIN

Jedwede Information über Omnibrain ist zur Sicherheit der **BÜRGER** geheim. Der Versuch, Informationen über Omnibrain zu sammeln, ist ein Verstoß gegen **WEISUNG 27**. Bitte melde dich umgehend bei einem **VOLLSTRECKER** zur **PERSÖNLICHKEITSUMSTRUKTURIERUNG**. Vielen Dank für das Interesse. Omnibrain liebt dich.

OMNIBRAIN

Über Omnibrain ist sehr wenig bekannt. Alle Informationen sind streng geheim, und viele unserer Agenten sind bei dem Versuch, das ausgeklügelte Sicherheitssystem, das den vermeintlichen Kopf des Konzerns umgibt, zu durchbrechen, umgekommen. Das Hauptziel unseres Kampfes ist es, Omnibrain zu finden und zu vernichten. Wir glauben, daß es seine überragende Intelligenz ist, die

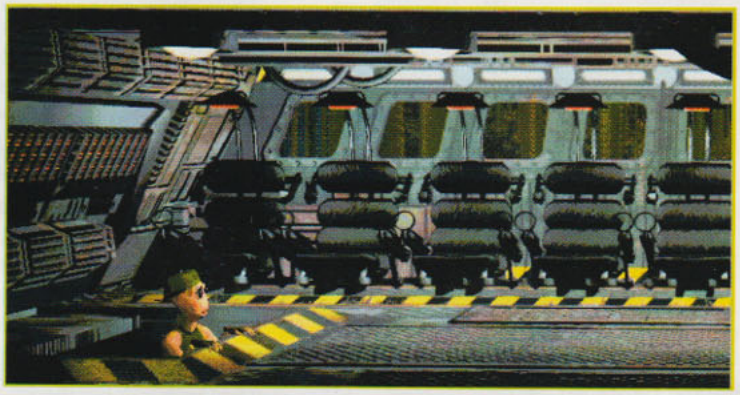




Alle Bürger sind Untertanen von Omnibrain, unabhängig davon, auf welchem Planeten oder in welcher Galaxis sie leben.

Das Orakel
DIE ENZYKLOPÄDIE

In die Klasse B werden jene Planeten eingeordnet, die zwar bewohnt sind, aber als rückständig erachtet werden.



das komplexe Kontrollsystem des Konzerns zusammenhält. Solange er existiert, werden die vielen Rassen, die unter seine Herrschaft gezwungen wurden, niemals frei sein.

ORAKEL(tm)-INFORMATIONS-SYSTEM

Willkommen bei Orakel(tm), deinem persönlichen Datenarchiv. Wissen ist Macht, und so möchten wir dir unbegrenzten Zugang zu den Informationen gewähren, die der Konzern als wissenswert freigegeben hat. Gib einfach nur das gewünschte Wort ein, und Orakel wird dir eine aktuelle und gelegentlich treffende Definition plus weiterer nützlicher Hinweise geben. Bitte beachten: Orakel übernimmt keine Verantwortung für unangenehme Vorfälle im Zusammenhang mit **BÜRGERN,** die an geschützte Informationen heranzukommen versuchen. Kenntnis von geschützten Informationen ist ein Verstoß gegen **WEISUNG 681** und kann **PERSÖNLICHKEITSUMSTRUKTURIERUNG** notwendig machen.

ORAKEL(tm)-INFORMATIONS-SYSTEM

Willkommen zum Datenarchiv der Freiheitskämpfer. Diese Update ist den Genossen Frank und Norbert zu verdanken. Wir hoffen, daß du in deinem eingeschworenen Kampf gegen das tyrannische Regime Omnibrains und des Konzerns viel Freude an diesen Informationen haben wirst. Mit Hilfe unserer Geheimagenten und unseren begrenzten Mitteln haben wir euch alternative Definitionen der offiziellen Orakelversionen zusammengestellt. Wenn du Fragen über diese Datenbank hast,

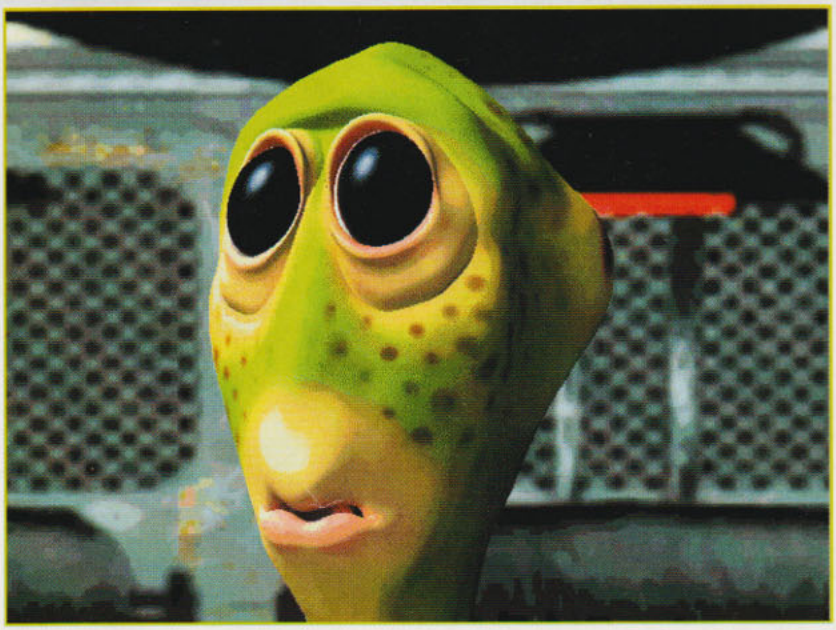
dann frag´ bitte nicht uns – es ist zu gefährlich! (Vor nur ein paar Orbits ist beispielsweise unser lieber Genosse Scott nach Cygnus Alpha verschifft worden, weil er die Vorzüge des Neokubismus in einem tapferen Versuch, den vom Konzern geförderten Klassizismus zu untergraben, rühmte.) Kurz gesagt: Du bist auf dich selbst gestellt. Sei gewarnt, daß der Besitz dieser Daten einen Verstoß gegen praktisch jede existierende Weisung bedeutet, so daß es vermutlich nicht klug ist, einem vorbeikommenden Vollstrecker einen Blick darauf zu gewähren. Noch einen schönen Tag.

PLANETEN-KLASSIFIZIE-RUNGSSYSTEM

Kategorisierung der Planeten der Galaxie nach ihrem Entwicklungsstand und folglich ihrer Nützlichkeit für den Konzern. In Klasse C werden unbewohnte Planeten eingeordnet; in Klasse B bewohnte, aber rückständige Planeten, die dem Ministerium für Galaktische Unsicherheit unterstehen. Planeten, die der Konzern-Gemeinde angegliedert sind, gehören in Klasse A.

PLANETEN-KLASSIFIZIE-RUNGSSYSTEM

Dies teilt die Planeten nach ihrem Potential, bestohlen zu werden, ein. Der Konzern legt ein bemerkenswertes Laissez-faire an den Tag, was Kulturen in der Entwicklung betrifft: Statt sie zu erobern, solange sie schwach und unbewaffnet sind, läßt man sie sich selbst entwickeln, da man hofft, daß sie etwas möglicherweise Nützliches erfinden. Wenn diese kulturelle Besonderheit jedoch erst einmal im brauchbaren Zustand ist, werden die Planeten augen-



Andere Wesen oder Gottheiten als das Omnibrain anzubeten ist ein schwerer Weisungsverstoß und wird mit sofortiger Eliminierung bestraft.

blicklich erobert und gezwungen, sich dem erdrückenden galaktischen System Omnicorps anzupassen und wirklich schlechte Sitcoms anzusehen. Hört sich wie enorme Talentverschwendung an, nicht wahr? Aber versuch mal, das den Sondierungstruppen zu erzählen!

PLANET ERDE

Größtenteils harmlos.

PLANET ERDE

Wird gegenwärtig vom Ministerium für Galaktische Unsicherheit (Abteilung Kornkreise) bearbeitet. Dieser kleine Planet hat momentan noch wenig, das für den Konzern von Interesse ist. Trotz zahlreicher Besuche von Konzern-Robotern und technologischer Entwicklungshilfe haben die Eingeborenen bislang keinen großen Fortschritt erzielt. Sie sind durchaus am All interessiert, doch ihre noch in den Kinderschuhen steckenden Forschungsprojekte werden nicht zentralisiert ausgeführt und verwenden meistens unbemannte Sonden oder primitive Raketenantriebssysteme. Ein interessanter Aspekt der Erdkultur ist jedoch ein bemerkenswert ausgeklügeltes Denk-und Regierungsschema, das auf hartnäckigem Irrglauben basiert, welches der Konzern sich in den Gehirnwäsche-Experimenten des 6000. Großen Umlaufs zu eigen gemacht hat (siehe auch: Konzern-Bürger).

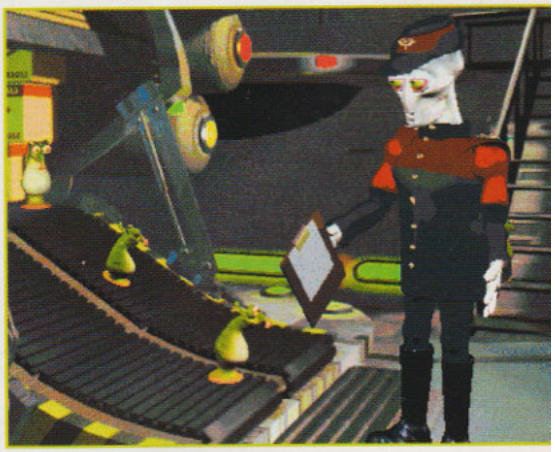
BIO-PRÄPARATE

OMNIBRAIN hat eine Reihe Bio-Präparate zur Verbesserung der Lebensqualität entwickelt. Dazu gehört unter anderem der Grundstoff PMS (Prä-organische Multisubstanz), ein ausgewogenes Nahrungspräparat, das jeder **BÜRGER** laut Weisung 1 jeden Orbit zur Erhaltung seines körperlichen und geistigen Wohlbefindens einnehmen muß. Ein Versäumnis dieser Pflicht kann in mentale Instabilität münden, die **PERSÖN-**

LICHKEITSUMSTRUKTURIERUNG notwendig macht. Gerüchte über stimmungsbeeinflussende Effekte von PMS sind falsch! Kenntnis solcher Gerüchte ist ein Verstoß gegen **WEISUNG 7893**. Andere Präparate werden in bestimmten Situationen eingesetzt, wie zum Beispiel Relaxo 4, das neuste (nun VOLLSTÄNDIG getestete) Mittel zur Steigerung der Lebensqualität (mit kostenlosem Koma-Erholungsservice). Für kontaktärmere **BÜRGER** bietet der **KONZERN** Charisma-X an, welches vorübergehend gesellschaftliche Kompetenz, Charme und Witz verleiht und Blamagen beim anderen Geschlecht verhindert. Anm.: Wir möchten dringend empfehlen, vor Einnahme des SEHR wirksamen Charisma-X eine **LIEBESLIZENZ** zu beantragen. Unerlaubtes Gepuschel in der Öffentlichkeit ist ein Verstoß gegen Weisung 253.

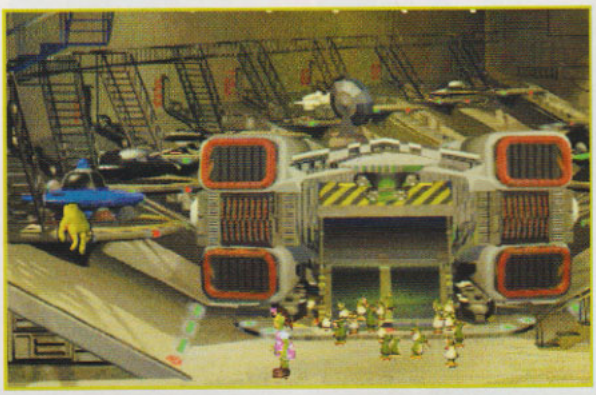
BIO-PRÄPARATE

Bio-Präparate werden zur Stimmungsbeeinflussung der Bürger eingesetzt. Sie machen apathisch und verschleiern den Blick auf die Realität, so daß die Bürger nicht merken, wie dumpf und sinnlos ihr Leben ist. Diese Substanzen sind keinesfalls nur Nahrungsergänzungen, sondern enthalten einen Cocktail bewußtseinsverändernder Chemikalien, die die unvermeidliche Unzufriedenheit wirklich denkender Bürger verhindern. Zum Glück haben wir eine Substanz entwickeln können, die den Effekt von PMS teilweise aufhebt: Faktor A kann in Puder- oder Sprayform angewandt werden und hält bis zu acht Clicks an. Gewöhnlich wird es Bürgern gegeben, die für uns von Nutzen sein könnten. Diese Bürger werden permanent beobachtet.



MÜLL-DROIDEN

Diese Roboter werden ins All geschickt, um dort galaktischen Müll zu sammeln und zu vernichten. Sie verwenden riesige Elektromagneten, um metallische



Docking-Controller sind leitende Bürger, denen jederzeit mit Respekt zu begegnen ist (auch wenn sie eine sonderbare Aussprache haben sollten).

Das Tragen von Kleidern des anderen Geschlechts ist allen Bürgern strengstens untersagt, da es einen krassen Weisungsverstoß darstellt.

Gegenstände anzuziehen, und intensive Hitzestrahlen, um organische Materialien zu zersetzen. Gerüchte über Fehlfunktionen, die die Zerstörung vorbeifliegender Raumflotten bewirken, sind falsch. Droiden funktionieren EINWANDFREI, und anderslautende Behauptungen sind ein Verstoß gegen **WEISUNG 7893**.

CYGNUS ALPHA

Hochmoderne Anstalt zur **PERSÖNLICHKEITSUMSTRUKTURIERUNG**, in der sich **BÜRGER** mit ernsthaften Störungen einem Korrektivprogramm unterziehen, das zur Wiedereingliederung in die Gemeinde führen soll. Damit die weisungsmißachtenden Gäste nicht entkommen und ihre negative Einstellung auf andere **BÜRGER** übertragen können, befindet sich die Anstalt am Rand der Galaxie. Als zusätzliche Sicherheitsmaßnahme verbringen die Gäste ihr restliches Leben auf Cygnus Alpha.

CYGNUS ALPHA

Hochsicherheitsgefängnis am Ende der Galaxie, in dem inzwischen viele unserer besten Rebellen leben. Da noch nie jemand entkommen oder freigelassen worden ist, wissen wir außer den Koordinaten - 456442,234322 - kaum etwas über die Anstalt.

PERSÖNLICHKEITSUMSTRUKTURIERUNG

BÜRGER, die negative Gedanken gegen **OMNIBRAIN** hegen, unterziehen sich einer Persönlichkeitsumstrukturierung. Dadurch lernen sie, **OMNIBRAIN** zu lieben und zu ehren, was normale Bürger von Natur aus tun.

PERSÖNLICHKEITS-UMSTRUKTURIER-UNG

Gehirnwäsche, bei der aus einer Person der letzte Rest unabhängigen Denkens herausgepreßt wird. Wir wissen nicht genau, wie es geschieht, sind aber ziemlich sicher, daß dabei bis zu einem gewissen Grad Hypnose im Spiel ist. Genossen, die in eine Korrektiv-Einrichtung geschickt wurden, können nicht einmal mit Faktor A kuriert werden und sind daher für unsere Sache nutzlos.

SCHLAFENSZEIT

Das Konzept der Schlafenszeit wurde eingeführt, um die variierenden Hell-Dunkel-Perioden der vielen Planeten unter **KONZERN**-Kontrolle auszugleichen. Jedem **BÜRGER** wird ein Zeitbudget zugeteilt, zu dem eine obligatorische Schlafperiode von mindestens vier Clicks gehört. Die Zeitbudgets sind auf maximale Produktivität ausgelegt.

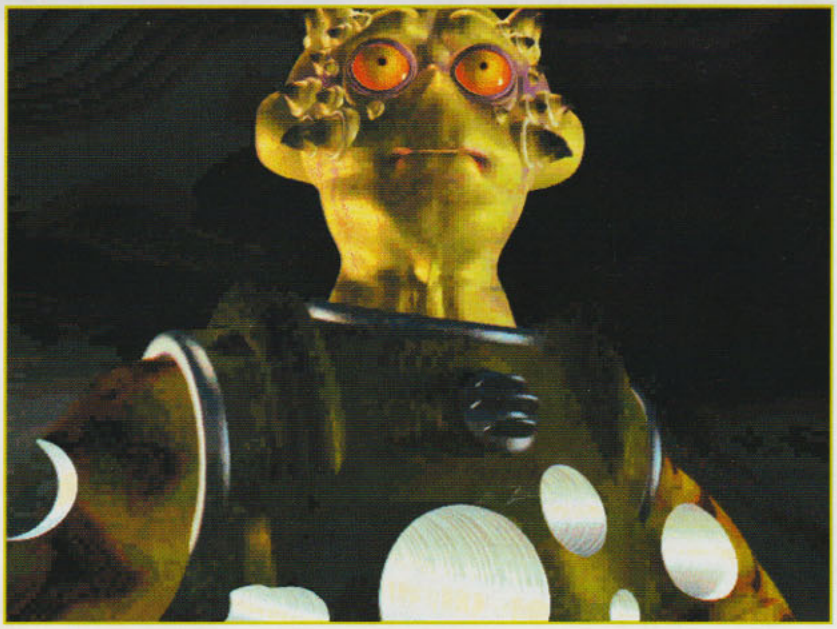
SCHLAFENSZEIT

Eine durch Drogen herbeigeführte Koma-Phase. Das Konzept wurde angeblich zur Optimierung der Produktivität eingeführt, soll aber vor allem verhindern, daß sich Bürger mit ergänzenden Fähigkeiten zusammentun und somit eine Bedrohung für den Konzern darstellen.

VOLLSTRECKER

BÜRGER, die das glückliche und harmonische Zusammenleben aller Bürger gewährleisten. Wer ein Problem mit der Befolgung irgendeiner Weisung hat oder von quälend verräterischen Gedanken verzehrt wird, sollte sich nicht scheuen, den nächsten Vollstrecker anzusprechen, der mit Freuden dafür sorgen wird, daß jeder unat-

Bürger mit ernsthaften Störungen werden auf Cygnus Alpha einem umfassenden Korrektivprogramm unterzogen.



Zur Ausweitung seines Herrschaftsbereiches ließ das allgegenwärtige Omnibrain seine Wissenschaftler nach der Formel für eine neue, genmanipulierte Superrasse forschen – den Simuloiden.

Die ersten Prototypen, die über einen Körper aus flüssigem Verbundmetall verfügten, wiesen jedoch eine gewisse Instabilität auf, so daß das gesamte Programm von Omnibrain schließlich gestoppt wurde.

traktive Gedanke aus dem Hirn gelöscht wird.

VOLLSTRECKER

Konzern-Werkzeuge zur Unterdrückung. Vollstrecker lauern überall darauf, daß Bürger in einem unachtsamen Moment eine Bemerkung gegen den Konzern fallen lassen, und erzwingen eine buchstabengetreue Befolgung der Weisungen. Da quasi alles, was man tut, gegen die eine oder andere Weisung verstößt, sind Vollstrecker zu meiden.

MIRACLE MUD

Weil Omnibrain Dich so sehr liebt, hat Er Miracle Mud(tm) erschaffen. Es gibt buchstäblich kein Problem, dem Miracle Mud(tm) nicht abhelfen kann. Beziehungsstreß, ererbte Häßlichkeit, anstrengende Verwandte, rutschige Böden und moralische Konflikte sind nur einige Anwendungsbereiche für Miracle Mud (tm). Das beste **KONZERN**-Produkt aller Zeiten ist in jedem Geschäft erhältlich.

MICRACLE MUD(tm)

Placebo-Pampe der Miracle-Gruppe. Kaum überraschend haben unsere Tests ergeben, daß Miracle Mud nichts von dem kann, was es angeblich können soll. Außer, daß es überall, wo es aufgetragen wird, eine kaum zu entfernende Sauerei hinterläßt.

METRO PRIME

Eine Handelsmetropole auf 343234, 342343. Hier finden **BÜRGER** Dienstleistungsbetriebe und Geschäfte, die ihren Bedürfnissen entgegenkommen.

LIEBESLIZENZ

Omnibrain hat erlassen, daß alle andersgeschlechtlichen Beziehungen regi-

striert, überwacht und kontrolliert werden sollen, um ihren Nutzen und folglich das Bürgerglück zu steigern. **BÜRGER**, die in Erwägung ziehen, romantische Avancen jedweder Art zu machen, müssen eine Lizenz beantragen, damit die Zweckdienlichkeit potentieller Paarungen gewährleistet werden kann. Es wird empfohlen, vor Antragstellung das Genmaterial des angestrebten Zielobjekts und den Wert, den die Verbindung für den **KONZERN** im Bereich Produktivität hat, zu prüfen. Anträge, die aufgrund körperlicher Anziehungskraft gestellt werden, werden abgelehnt. Abgelehnte Anträge bedeuten eine Verschwendung von Konzern-Zeit. Konzern-Zeit zu vergeuden ist ein Verstoß gegen **WEISUNG 7362**.

CREDITS

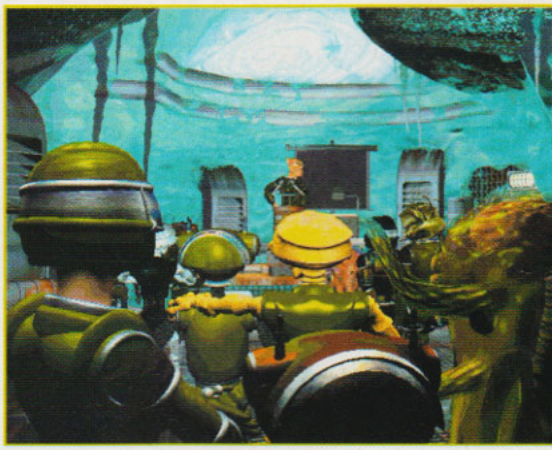
Die Währung des **KONZERNS**. Bargeld ist durch das ausgefeilte Handelssystem überflüssig geworden, obwohl es noch immer für diverseGeschäfte verwendet wird. Jedem **BÜRGER** wird eine Kontonummer zugewiesen, über die jede Transaktion gebucht wird. Anm.: Das Überziehen des gewährten Ausgabebetrags ist ein Verstoß gegen **WEISUNG 99**.

CREDITS

Die vom Konzern eingeführte Währungseinheit, die die lückenlose Kontrolle aller Transaktionen ermöglicht. Jeder Bürger besitzt ein Konto, über das alle Buchungen vom Konzern registriert und festgehalten werden. Andere, noch existierende Währungen werden immer mehr vom Kredit-System verdrängt, so daß es inzwischen so gut wie unmöglich ist, irgendwelche illegalen Geschäfte abzuziehen.

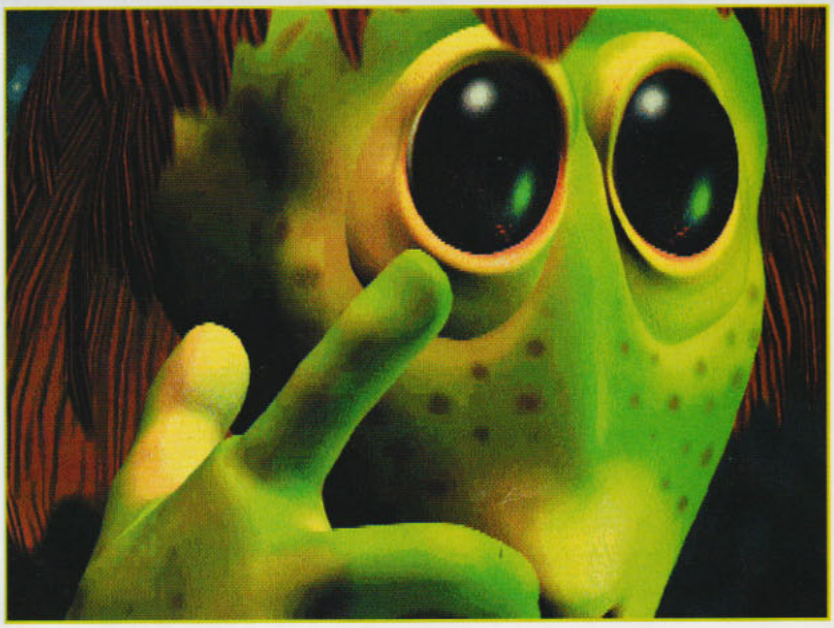
SPIELEN

Eine illegale Aktivität - Zeitverschwendung, die gegen **WEISUNG 2281** ver-



Bei den sogenannten Freiheitskämpfern handelt es sich um eine Gruppe verräterischer Rebellen, die um jeden Preis dingfest gemacht werden müssen.

Bürger haben sich keine Informationen über Omnibrain zu verschaffen. Ungesunde Neugier macht Persönlichkeitsumstrukturierung notwendig.



stößt. **OMNIBRAIN** mißbilligt jeglichen Einsatz von Geld, sofern er nicht zur Produktivität und zum Nutzen der Allgemeinheit beiträgt. In den Arkaden, ein Amüsierbereich, der auch über Spielmaschinen verfügt, werden Chips ausgegeben, die wertlos und nicht austauschbar sind.

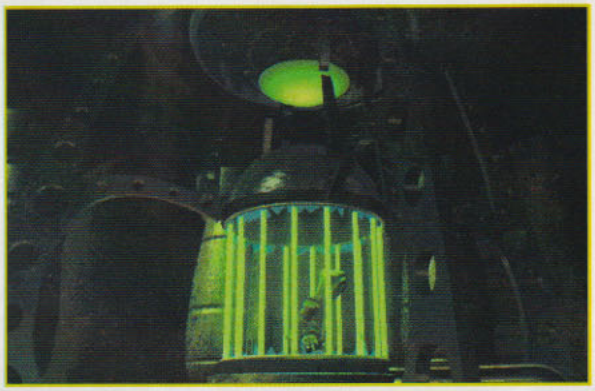
OMNIANTO

Offizielle Sprache der **GEMEINDE**, seit dem 1738sten Großen Umlauf in der Galaxie standardisiert. Sie wurde von **OMNIBRAIN** als eine leicht zu lernende Verständigungsmöglichkeit entwickelt, die Übersetzer u. ä. überflüssig macht. Durch Volksabstimmung ist es nun die einzige Sprache der **BÜRGER**. Ein unkonventionelles Idiom zur Kommunikation zu nutzen, ist ein Verstoß gegen **WEISUNG 16**.

OMNIANTO

Offizielle Konzern-Sprache, die wir nur so lange benutzen, bis unsere Alternative weit genug entwickelt ist, daß die Wörter wenigstens ansatzweise einen Sinn ergeben. Genossen wird geraten, in verbale Kommunikation Elemente der Erdsprache einzuflechten, um ihren Widerstand gegen die Konzern-Regelung zu demonstrieren. Vollstreckern gegenüber wird die sogenannte Weisung 16-Falle angewandt: Man bezichtigt den Ankläger desselben Verrats, da er ja offenbar die verwendeten Worte verstanden hat.

Jeder Bürger ist verpflichtet, stets Omnibrain zu dienen und zum Wohle des Konzerns und der anderen Bürger zu arbeiten.



OMNIBIBEL

Das Buch der erhabenen Lehren **OMNIBRAINS**. Erhältlich in Papier- und elektronischen Versionen und nun auch im handlichen Hirnimplantat, so daß sich jeder jederzeit Omnibrain nah fühlen kann.

OMNIBIBEL

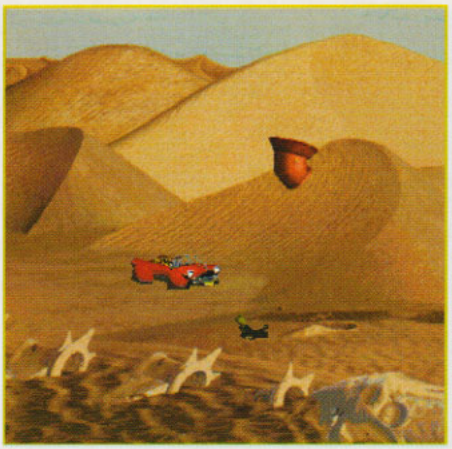
Das Buch der gesammelten Plattheiten Omnibrains. Es gipfelt in dem frommen Befehl, unsere Mitbürger zu lieben und zu ehren ... aber wehe, es steht der absoluten Hingabe an Omnibrain im Wege.

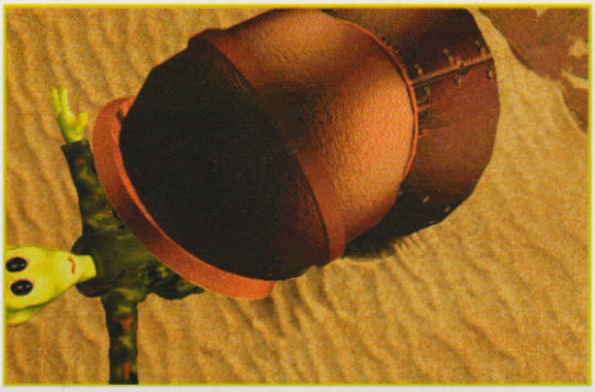
PLANET FILB

Ein Klasse C-Planet, auf dem sich eine kleinere Forschungseinrichtung befindet, der Bürger Filbert 127-48-62 vorsteht. Auf eingeborene Filber wird keine Rücksicht genommen.

WURBLE

Ein kleines, glitschiges Tier, das einst als Haustier gehalten wurde, heutzuorbit aber hauptsächlich als Delikatesse gehandelt wird. Das Wurble sieht schlecht, da es von dem Sonnentrabanten Garonia stammt, und besitzt einen einzigartigen Verteidigungsmechanismus. Als Pflanzenfresser nutzt das Wurble in erster Linie Geschwindigkeit, um Raubtieren zu entkommen. Wird es jedoch in die Ecke getrieben, vervielfacht es sich in enormer Geschwindigkeit, so daß es den Feind durch pure Masse überwältigen kann. Dies wurde erst kürzlich durch **BÜRGER** Inamula 452-11-69 (verstorben) entdeckt, der sein Schmuse-Wurble, Helga, mit zu einer Höhlenexpedition nahm und dabei zu seinem Leidwesen feststellte, daß seine schicke, neue Bomberjacke (auf der er seine Treue zu den Garonischen Wildcats, dem Nummer Eins-Team der **OMNI-FUN**-Liga und zufälligerweise Hauptfeind der Wurbles, proklamierte) in Verbindung mit Dunkelheit und Platzmangel die Idealbedingung zur Auslösung dieser Evolutionsabnormität bedeutete. Wenigstens ist er nicht umsonst erstickt, da seine Entdeckung maßgeblich zur Länge dieses Eintrags beigetragen hat.

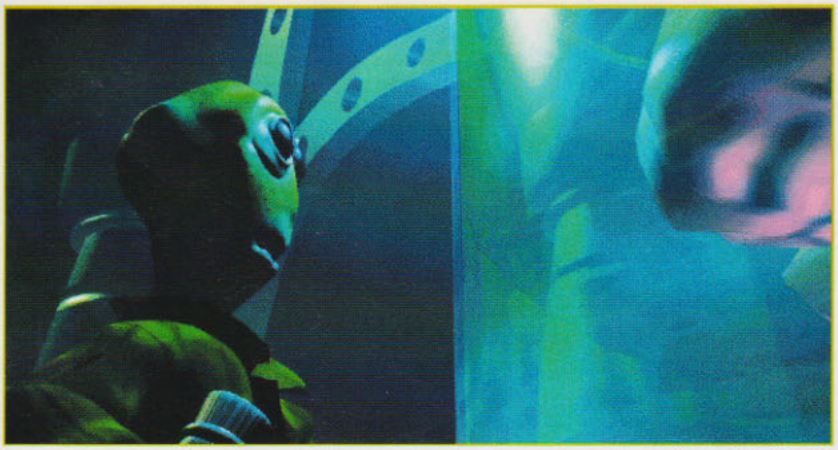




Die freundlichen Vollstrecker achten peinlich genau darauf, daß alle Bürger die von Omnibrain zu ihrem eigenen Schutz erlassenen Weisungen auch einhalten.

AUFKLÄRER-DROIDEN

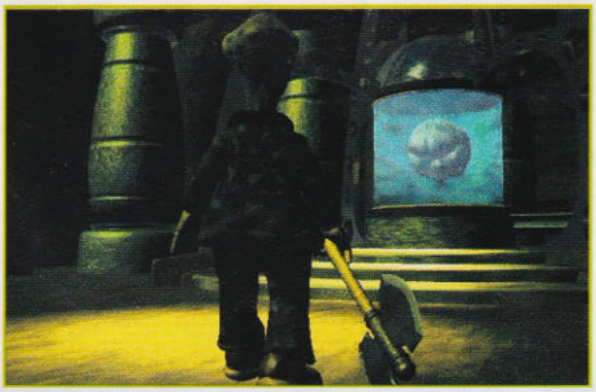
Militärisches Gerät für den Umgang mit unkooperativen Völkern. Sie machen den größten Teil der bewaffneten Sondierungstruppen aus und sind extrem unzuverlässig. Fehlfunktionen sind gang und gäbe und durch ihr hohes Zerstörungspotential meistens fatal. Das schlimmste Beispiel ist das Modell 13 mit der erstmals eingesetzten Persönlichkeits-Karte, das sich durch unglaubliche Sturheit auszeichnet, wodurch Abschaltung bei Fehlfunktion zu einem echten Problem wird... sehr ungünstig bei einer psychotischen Killer-Maschine, die in der Lage ist, ganz Metro Prime einhändig auszulöschen. Die meisten Droiden der 13er Reihe sind inzwischen abgeschaltet und eingelagert worden worden, und sollten, falls sie durch einen Zufall entdeckt werden, unter keinen Umständen aktiviert werden.



VERRÄTER-KRACHER

Harmlos aussehendes, aber ausgesprochen heimtückisches Spielzeug. Im Allorbit dient es zur Weitergabe von Konzern-Propaganda an junge Bürger, über ein Sprachmodul. Es besitzt jedoch auch ein verstecktes Mikrophon, das jede verräterische Bemerkung im Umkreis von fünf Metern wahrnimmt. Im Kopf der Puppe befindet sich eine Sprengladung, die dem unglücklichen Rebellen ziemliche Unannehmlichkeiten bereiten kann.

Unzufriedenheit gegenüber dem Omnibrain ist ein ebenso schwerer Weisungsverstoß...



...wie jede Art von gewollter oder ungewollter Beschädigung von Konzern-Eigentum.

DAS OMNIVERSUM

Wird in Sektoren aufgeteilt, die sich um **METRO PRIME** (Sektor 1) gruppieren. Das Koordinatensystem erlaubt eine rasche Lokalisierung eines jeden Punktes im Omniversum. Die Koordi-

naten werden durch eine sechzehnstellige Nummer wiedergegeben, die den Standort auf den drei Achsen, die Zeitstabilität und die potentielle Realität bezeichnen. So ist es möglich, auch bei einer Geschwindigkeit, die vier Enrits (siehe: **GESCHWINDIGKEIT**) überschreitet, noch irgendwo anzukommen.

OMNI-TV

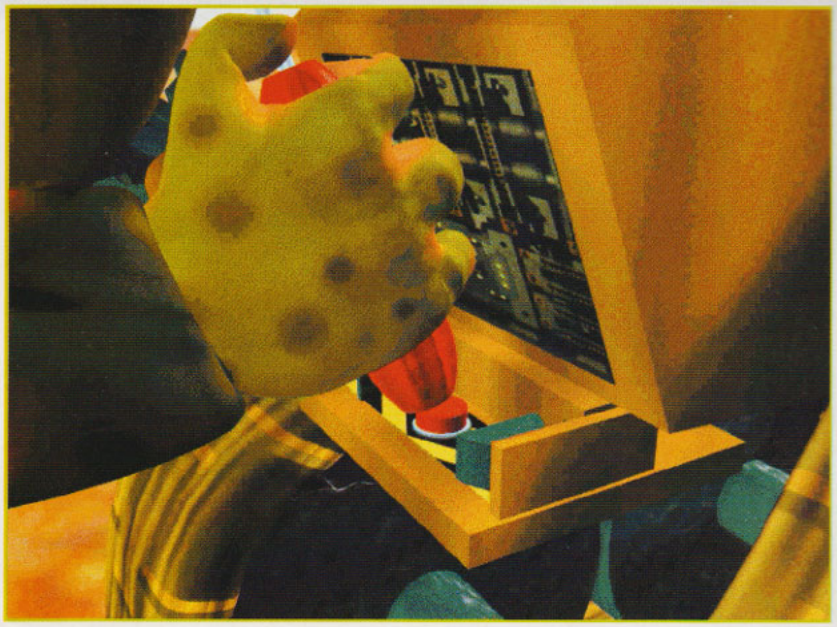
KONZERN-Einrichtung zum visuellen Vergnügen jeden Bürgers. Der Rundfunk Dankbarer Loyalisten (RDL+) strahlt ein reiches Programm unterhaltsamer und lehrreicher Sendungen aus, die **OMNIBRAIN** zur Steigerung DEINER Lebensqualität aufzeichnen läßt. RDL+ informiert darüber hinaus über die Erfolge der Planetenrekrutierung und bietet den Bürgern die Möglichkeit, in der Talk-Show "Bitte rede nicht" über Güte und Allmacht Omnibrains zu diskutieren. Es gibt keinen anderen Sender; alle Sender, die du zu sehen glaubst, und die nichts mit RDL+ gemein haben, existieren nicht. Bitte melde dein Problem einem Vollstrecker.

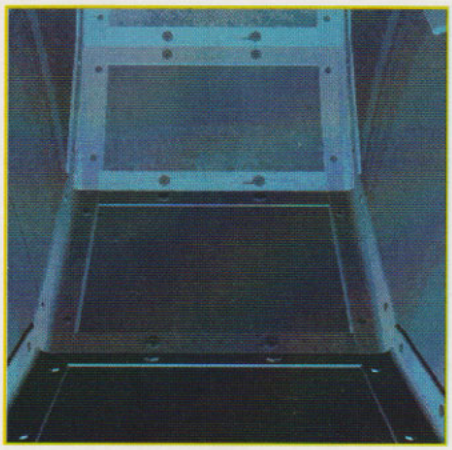
GLÜCKSDROIDEN

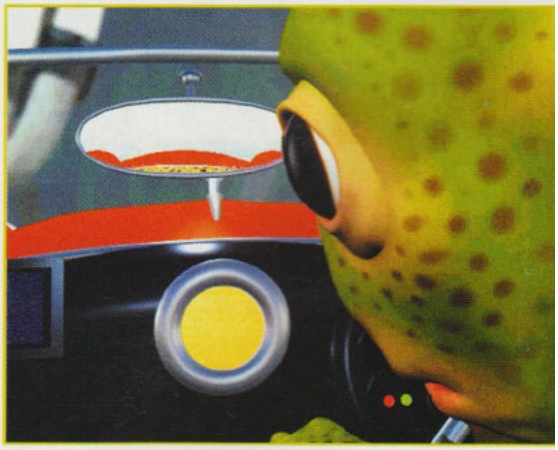
Diese freundlichen Konzern-Agenten kümmern sich um die Einhaltung von **WEISUNG 4**. Bürger, die unglücklich oder unzufrieden sind, werden rasch ausgelöscht, damit sie nicht länger leiden müssen.

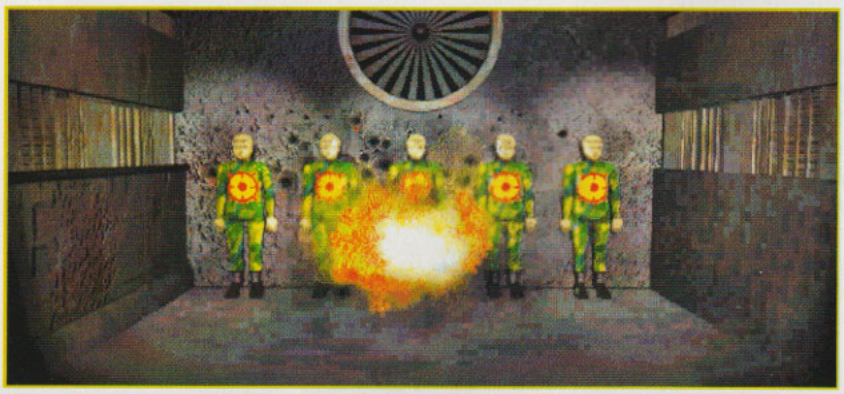
GLÜCKSDROIDEN

Der schlimmste Alptraum eines jeden Rebellen. Glücksdroiden erkennen jede Unzufriedenheit per Scan, so daß ahnungslose Bürger oft schneller ausgelöscht werden, als sie protestieren können. Mit den Glücksdroiden hofft der Konzern - unter dem Vorwand, sich um das Wohl normaler Bürger zu kümmern - Rebellen zu eliminieren.









Das Orakel
DIE ENZYKLOPÄDIE

Die wichtigste Schrift für alle Bürger ist der Weisungskatalog – alle anderen Bücher sind von untergeordnetem Interesse und ausschließlich leitenden Bürger vorbehalten.

OMNIFUN (schwebend)

Spiel, das mit einem nach einem Verräterkopf gestalteten Ball und langen, spitzen Stöcken auf einem omnibrain-geformten Feld gespielt wird. Spielfelder befinden sich auf Planeten mit geringer Schwerkraft. Ziel ist es, den Ball an den gegnerischen 'Wärtern' in die 'Korrektiv-Anstalt' - das Tor - zu bringen.

GESCHWINDIGKEIT

Wird in Enrits gemessen. Ein Enrit beruht in etwa auf c22/dm, wobei c = Lichtgeschwindigkeit, d = durschnittliche Dichte des durchreisten Materials und m=willkürliche Festlegung des Unsicherheitsprinzips ist. Lichtgeschwindigkeit wurde ursprünglich als höchstmöglichste Tempo angesehen, auch wenn es uns heute ein wenig langsam vorkommt. Über-Lichtgeschwindigkeit bedeutet allerdings, daß der Reisende sich zu unendlicher Masse ausdehnt, was einen Verstoß gegen **WEISUNG 84** bedeutet, so daß die Beantragung einer Lizenz zu Massenerweiterung über einen offiziellen Agenten erforderlich ist. Natürlich ist es aufgrund der Zeitausdehnung in der Praxis unmöglich, den Zeitraum, in dem eine Person als unendliche Masse existiert, auch nur zu messen. Der Besitz einer Lizenz ist jedoch ein Symbol der Treue zum **WEISUNGSKATALOG**.

FAKTOR A

Ein chemisches Präparat zur Aufhebung der vom Konzern verordneten Gehirnwäsche-Drogen. Es ist leicht toxisch und kann daher nur gelegentlich und in geringen Dosen angewandt werden; Probleme bei der Beschaffung der Zutaten schränken die Anwendung ebenfalls ein. Wenn das Subjekt erfolg-

reich behandelt wurde, muß die geistige Freiheit durch Absetzen von PMS gewährleistet werden.

FREIHEITS-KÄMPFER

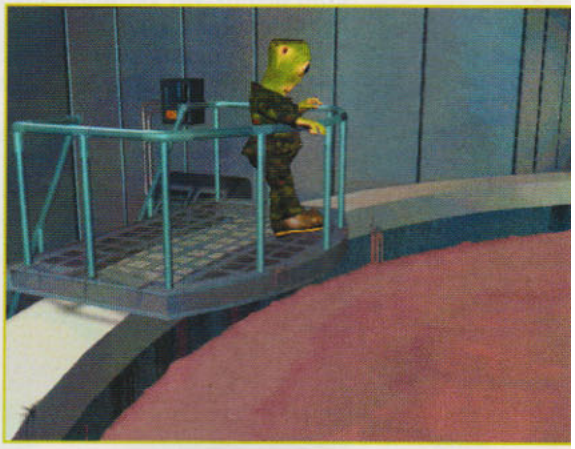
Heroische, doch im vom Normalbürger nicht wahrgenommenen Untergrund arbeitende Truppe, die sich zum Ziel gesetzt hat, den Bürgern, die vom Konzern unterdrückt werden, ein neues, besseres Leben zu verschaffen. Der Langzeit-Plan - völlige Zersetzung der Konzern-Infrastruktur, Vernichtung Omnibrains und Errichtung einer demokratischen Regierung - steckt noch in den Anfängen, doch unser geheimes Hauptquartier nimmt langsam Gestalt an. Sobald Genosse Billy es geschafft hat, die Bücherregale zusammenzubauen, können wir ernsthaft mit dem Kampf beginnen!

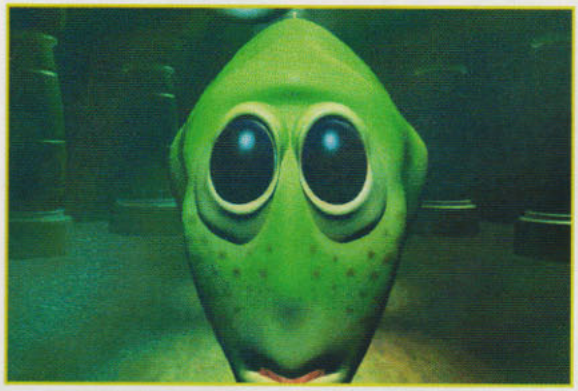
HYPNOSCHIRME

Sind wahrscheinlich Teil des Gehirnwäsche-Vorgangs, dem Bürger in der Persönlichkeitsumstrukturierung unterzogen werden. Wir glauben, daß die Schirme mit Hochfrequenztönen und gleichförmigen Mustern auf den Zustand einer Person derart einwirken, daß sie jegliches Zeitgefühl verliert, aber noch in der Lage ist, Befehle zu befolgen und Parolen aufzunehmen. Es ist wohl nur eine Frage der Zeit, wann der Konzern diese Dinger im Allorbit anwendet.

VERRÄTER-TV

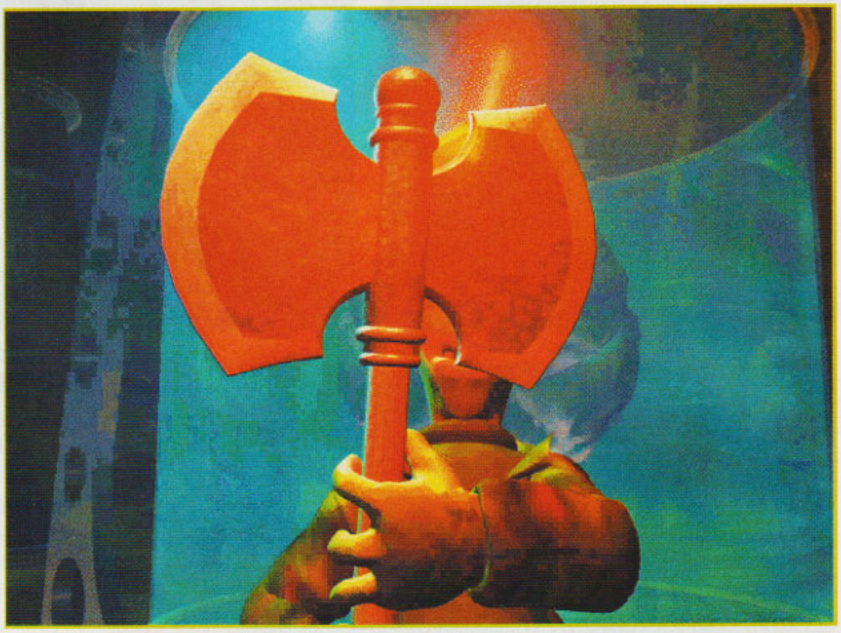
Die unabhängige Alternative zum Propagandakanal des Konzerns. Der Konzern strahlt nur einen Sender aus - der natürlich Omnibrains Lehren verbreitet - und argumentiert damit, daß der Bürger nur diesen sehen wollen kann, da Omnibrains Wort schließlich absolut sei. Ganz abgesehen davon würde ein zweiter Sender den Bürger jedoch auch dazu





Das Omnibrain sieht alles, hört alles und weiß alles: Die Gedanken der Bürger sind zwar frei, werden aus Sicherheitsgründen aber einer ständigen Kontrolle unterzogen.

Zum Schutz vor verräterischen Elementen wie den sogenannten Freiheitskämpfern hat das Omnibrain neben den Glücksdroiden und Vollstrecker-Beamten bewaffnete Sondierungstruppen in seinen Dienst gestellt, deren oberstes Ziel es ist...



...unglückliche und unzufriedene Bürger davon zu überzeugen, daß das Omnibrain der einzig wahre und wahrhaftige Weg zu ewiger Glückseligkeit und Vollkommenheit ist.

ermutigen, sich frei zu entscheiden - das Grauen des Konzerns! Allein die Existenz von VTV ist daher ein gewaltiger Schlag gegen das System, und vielleicht sind wir sogar bald in der Lage, Sendungen zu produzieren, damit wir auch etwas auszustrahlen haben. Zu finden ist VTV auf Programm 667. Die Möglichkeit zu zappen, obwohl es eh nur einen Sender gibt, soll den Bürger im Glauben wiegen, er habe eine Wahl, und dank PMS scheint diese lächerlich durchsichtige List auch noch zu funktionieren.

ZEITMESSUNG

Zeit wird in Einheiten namens Klicks gemessen. Ein Klick besteht aus 100 Miniklicks. Ein Orbit besteht aus zwanzig Klicks, und vierhundertsechzig Orbits machen einen Großen Umlauf. Ein Orbit ist gleich ein Zyklus des Primärsterns (**METRO PRIME**-Standard), und ein Großer Umlauf ist ein Tausendstel der Zeit, die die drei Primärsterne zur sukzessiven Angleichung benötigen.

FREIE ORBITS

Der erste Orbit jedes Großen Umlaufs ist ein offizieller Feierorbit, der Neu-Umlaufsorbit. Er folgt sieben Orbits auf die letzte freie Orbitperiode – OmniFest. Es gibt zwei weitere, weniger wichtige Feierorbits in jedem Großen Umlauf. Der eine wird fünf Orbits nach der ersten erfolgreichen Assimilation eines Klasse B Planeten begangen und heißt Neubürger-Orbit. Am anderen - Omnival – dürfen **LEITENDE ANGESTELLTE** in Verkleidung diverse Pillen auf andere Bürger werfen.

MULTIDIMENSIONAL-ZEITUNG

Diese wundervolle Innovation des Anzeigenministeriums gewährleistet, daß sämtliche **KONZERN**-Anzeigen in einer beliebigen Zeitung Platz haben. Bis

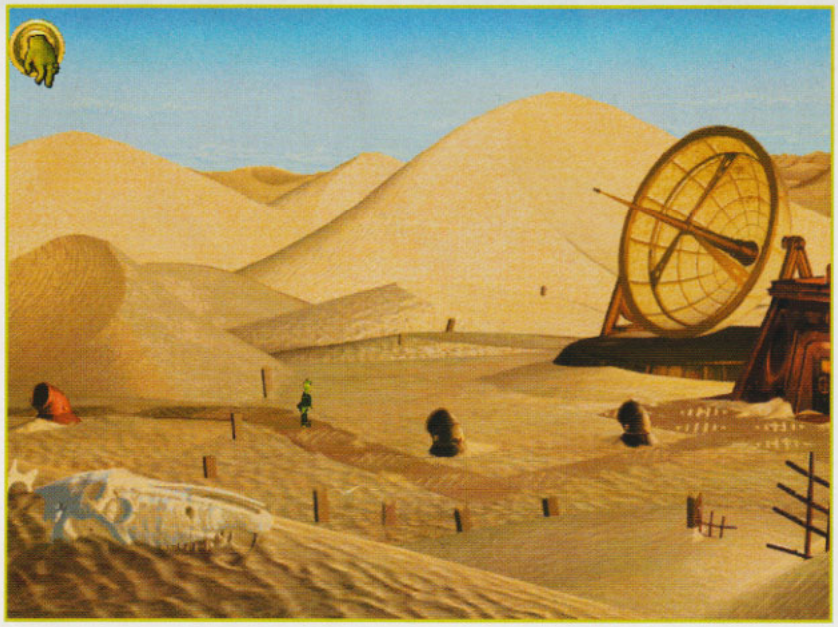
vor kurzem überstieg die Anzahl der Anzeigen bei weitem die Anzahl der Seiten in Nachrichtenorganen oder Magazinen, so daß nur ein geringer Anteil abgebildet werden konnte. Das Problem ist nun durch die Nutzung anderer Dimensionen innerhalb einer Zeitung gelöst; sobald der geneigte Leser die Zeitung aufschlägt, werden die Anzeigen automatisch hervorgeholt, so daß sie bequem zu betrachten sind.

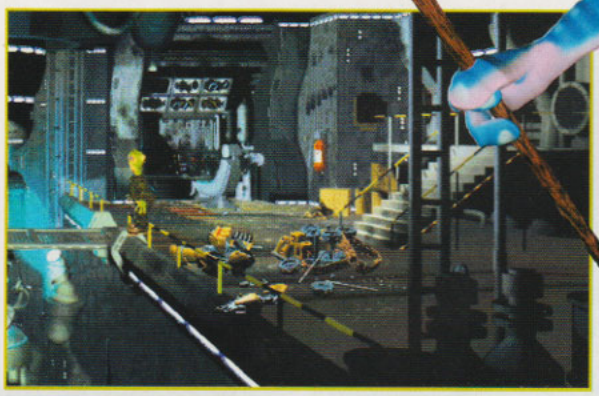
FENSTER ZU OMNIBRAIN

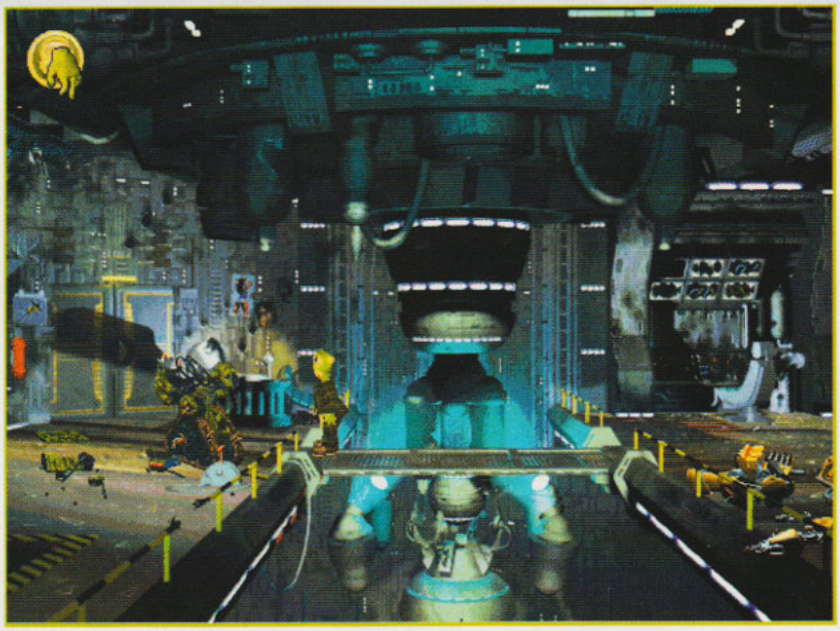
Diese Einrichtung bietet dem Bürger eine Vielzahl an nützlichen Diensten, wie zum Beispiel der automatische Geständnis-Dienst, Verräter-Melde-Stellen und ein breites Angebot an farbenprächtigen OmniMerchandising-Produkten. Regelmäßig werden spannende Preisausschreiben veranstaltet, wozu auch das beliebte „Geständnis des Orbits" gehört. Alle Informationen werden von **OMNIBRAIN** persönlich (oder einem seiner engsten Vertrauten) sorgfältig ausgewertet und vertraulich behandelt. Gerüchte, die besagen, daß die übertragenen Daten verlorengehen, mißbraucht oder gelegentlich verfüttert werden, sind unwahr.

ALLGEMEINER GALAKTISCHER ALLMOBIL CLUB (AGAC)

Obwohl **KONZERN**-Fahrzeuge keinerlei Defekte haben, kommen gelegentlich diverse Sabotage-Akte vor, die die Existenz des AGAC nötig machen. Seine exzellent ausgebildeten Mechaniker können oft schon an Ort und Stelle kleinere Reparaturen vornehmen und empfehlen gerne Werkstätten für größere Schäden weiter.





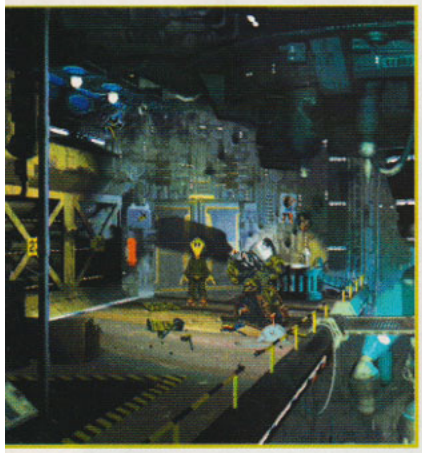


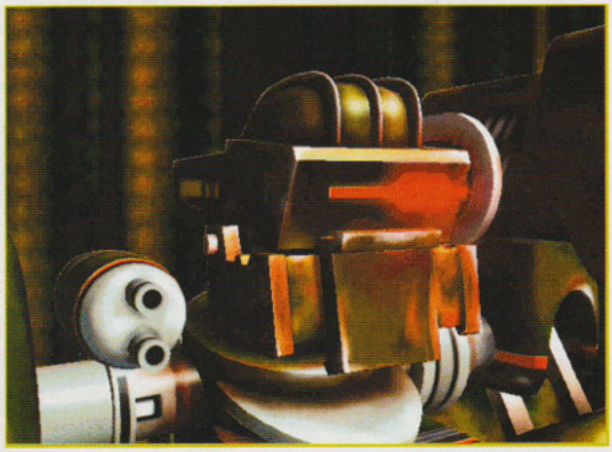
STERNZEIT NUMERIERUNGS-SYSTEM

Bei der siebenstelligen Angabe der Sternzeit handelt es sich um eine codierte Zusammensetzung aus Orbit- und Umlaufwerten. Niederrangige Bürger müssen weder das System verstehen noch die genaue Sternzeit kennen.

STERNZEIT NUMERIERUNGS-SYSTEM

Ein bizarres und wenig hilfreiches System, um das Datum anzugeben. Rebellengenossen, die sich für die genaue Funktion dieses Systems interessieren, wird empfohlen, die Sternzeitanzeigen auf öffentlichen Plätzen zu studieren.





VERRÄTER MELDE-STELLE

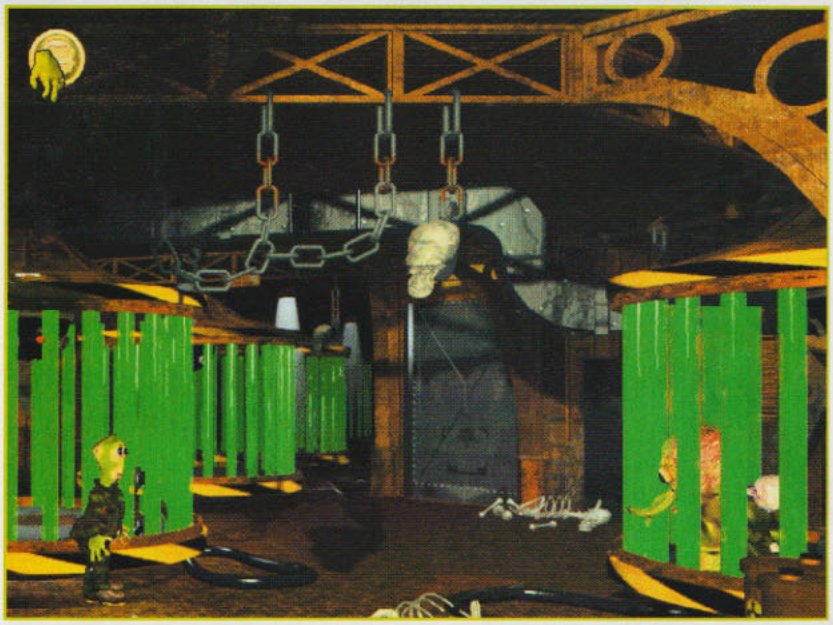
Dieser nützliche Dienst befindet sich in jeder "Fenster zu Omnibrain"-Einrichtung. **BÜRGER** werden angehalten, jede Form von verräterischem Verhalten, die den aufmerksamen Augen der Vollstrecker-Beamten entgehen sollten, niederzuschreiben und in den markierten Spalt zu stecken. Bürger sollten darauf achten, daß unser aller Freund Omnibrain besonders an großangelegten Verschwörungen und niederträchtigen Beleidigungen Interesse hat.

Behauptungen, daß der Konzern tyrannisch, schlecht geführt, finster, bösartig, korrupt und unfähig ist, jedem Bürger ein erfülltes Leben zu ermöglichen, sind erstunken und erlogen!

AKTIVE PSYCHOCHEMIE

Diese relativ junge Wissenschaftsform beschäftigt sich mit der Manipulation der fünf zerebralen Elemente, die in allen organischen Lebensformen enthalten

sind. Entdeckt wurde sie während des sechsten **OMNIBRAIN** Zeitalters von **BÜRGER** Blibble-Flimp Gottfried Morgan Muhmuhmoomontle, dem es in einer Reihe von Selbstversuchen gelang, mehrfach seine eigene Identität zu wechseln. Seine Behauptung, daß die fünf Elemente die fünf Persönlichkeitsfaktoren Zustimmungsbereitschaft, Extrovertiertheit, Paranoia, Offenheit und Gewissenhaftigkeit darstellen, bestätigte ein Experiment, in dem sich Bürger Blibble-Flimp in eine Salatgurke verwandelte. APC-Wissenschaftler versuchen immer noch seine letzte Theorie zu entschlüsseln, wonach drei Erdbeeren, zwei Bananen, drei Ananasscheiben, eine Blaubeere und ein Apfel die Grundlage für einen wohlschmeckenden Fruchtsalat bilden.



Weisungen

Weisung 1.

Alle **BÜRGER** sind aufgefordert, zur Erhaltung ihrer Gesundheit jeden Orbit ihre **PRÄ-ORGANISCHE MULTISUBSTANZ** einzunehmen.

Weisung 2.

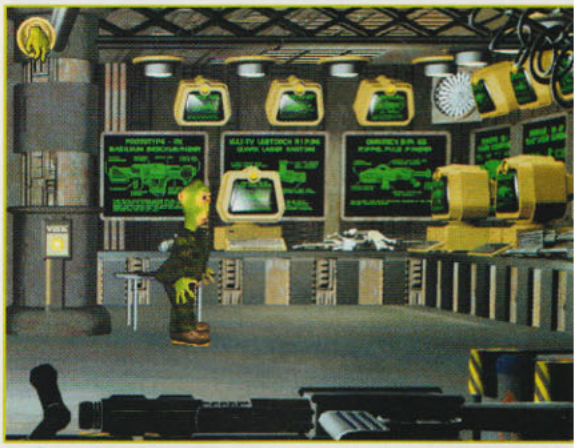
Der **BÜRGER** ist verpflichtet, stets **OMNIBRAIN** zu dienen und zum Wohle des Konzerns und der anderen Bürger zu arbeiten.

Weisung 3.

OMNIBRAIN liebt dich und bietet dir das bestmögliche Leben. Jeder **BÜRGER** hat dafür dankbar zu sein und Omnibrain fraglos zu lieben und zu ehren.

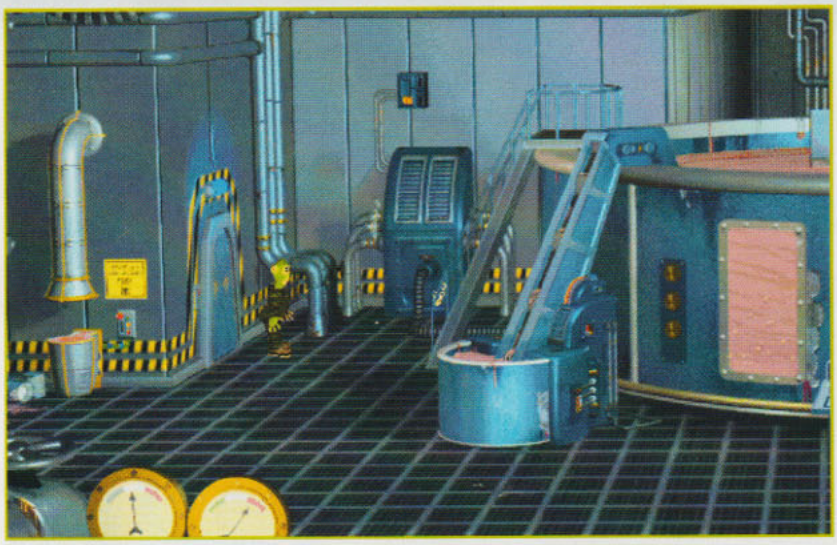
Weisung 4.

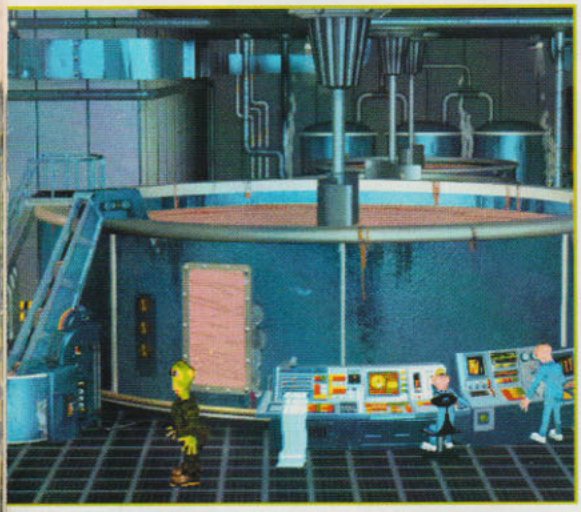
Jeder **BÜRGER** muß jederzeit seine Zufriedenheit und seine Freude demonstrieren.

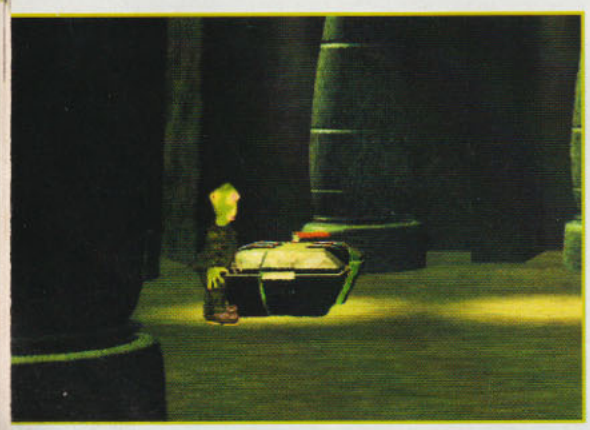


Das Herumspielen mit blitzenden, einfach megascharf aussehenden Raumfahrzeugen oder anderen gefährlichen Gegenständen ist ein Verstoß gegen Weisung 4334.

Das Orakel
DIE ENZYKLOPÄDIE







Weisung 12.

Von Zeit zu Zeit ist es nötig, den **WEISUNGSKATALOG** zu erweitern. **BÜRGER** sind verpflichtet, den Katalog regelmäßig zu studieren und auf dem laufenden zu bleiben.

Weisung 16.

Die offizielle und einzige Sprache der **GEMEINDE** ist **OMNIANTO**. Jeder Bürger ist verpflichtet, die Sprache bis zur Vollendung seines 5. Großen Umlaufs zu lernen.

Weisung 27.

Bürger haben sich keine Informationen über **OMNIBRAIN** zu verschaffen. Ungesunde Neugier macht **PERSÖNLICHKEITSUMSTRUKTURIERUNG** notwendig.

Weisung 84.

BÜRGER dürfen die ihnen zugestandenen Körpermaße nicht überschreiten. Dies schließt das Annehmen unendlicher Masse bei Licht- oder Überlichtgeschwindigkeit ein. Die momentan zugestandenen Maße sind bei jedem **KONZERN**-Angestellten oder durch **ORAKEL** zu erfragen. Größe- und Gewichtszuteilungen können jederzeit entzogen werden.

Weisung 176.

KONZERN-Eigentum ist stets zu respektieren und zu erhalten.

Weisung 212.

BÜRGER, die es versäumen, Verräter zu verachten, zu meiden und sofort zu verraten, werden zur Persönlichkeitsumstrukturierung geschickt.

Weisung 253.

Unerlaubte Zurschaustellung von Zuneigung (UZZ) ist verboten.

Weisung 265.

VOLLSTRECKER müssen in ihren Pflichten stets unterstützt werden.

Weisung 642.

BÜRGER dürfen das Vidfon nicht länger als 10 Miniklicks pro Orbit benutzen.

Weisung 681.

BÜRGERN wird zur eigenen Sicherheit der Zugriff auf geheime Informationen verweigert.

Weisung 742.

Der **KONZERN** ist bestrebt, jedem Angestellten zu ermöglichen, seinen Aufgaben ohne Verzögerung oder Störung durch andere **BÜRGER** nachzugehen.

Weisung 772.

Alle **BÜRGER** führen ein glückliches, produktives Leben. Wer dies nicht tut,

zeigt seine Unzufriedenheit mit der von **OMNIBRAIN** geschaffenen Welt und verstößt gegen **WEISUNG 3**.

Weisung 832.

Möglicherweise schadhafte Teleporter dürfen nicht mit lebenden Bürgern getestet werden. **BÜRGER** dürfen nicht vergeudet werden, es sei denn, sie verstoßen gegen eine Weisung. Ohne Erlaubnis des Konzerns darf kein Bürger gefährdet werden.

Weisung 1225.

Verräterisches Material muß augenblicklich vernichtet werden.

Weisung 2134.

Nur **BÜRGER**, die deprimiert sind, dürfen 'Bürger in Not' anrufen. Zur Beachtung: Deprimiert zu sein, verstößt gegen die **WEISUNGEN 2, 3, 772** und vermutlich noch einen Haufen anderer.

Weisung 2281.

CREDITS werden nicht gesetzt oder verwettet oder verspielt.

Weisung 3433.

Beschädigte oder in irgendeiner Hinsicht unsichere Fahrzeuge dürfen nicht gefahren oder geflogen werden.

Weisung 4227.

Das Büro eines Docking Controllers ist heilig.

Weisung 4334.

Das Herumspielen mit blitzenden, einfach megascharf aussehenden Raumfahrzeugen ist definitiv nicht erlaubt.

Weisung 4391.

An einem höherrangigen Bürger-Torhüter vorbei ein Tor zu schießen, ist nicht gestattet.

Weisung 6343.

BÜRGER, die offene Fahrzeuge fliegen, dürfen keine Arbeitskleidung des Konzerns tragen. Das Tragen eines Helmes ist Pflicht.

Weisung 6439.

Tonnen von Müll auf die Hauptraumstraßen loszulassen, ist ausgesprochen gefährlich. Laß das sein!

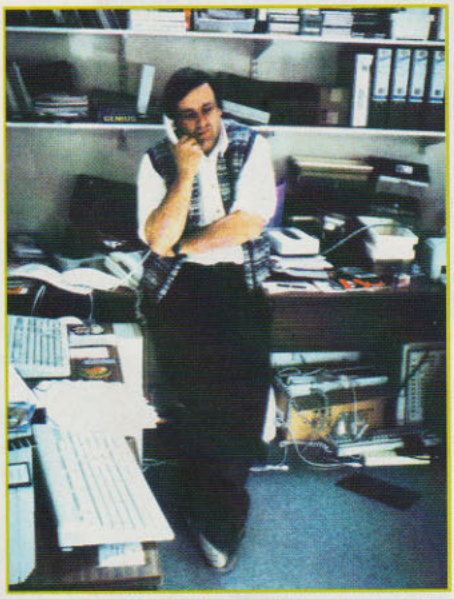
Weisung 7893.

Behauptungen, daß der **KONZERN** tyrannisch, schlecht geführt, finster, bösartig, korrupt und unfähig ist, jedem **BÜRGER** ein erfülltes Leben zu ermöglichen, sind erstunken und erlogen! Bürger haben solche Gerüchte laut **WEISUNG 2** sofort zu melden und sollten sich freiwillig einer **PERSÖNLICHKEITSUMSTRUKTURIERUNG** unterziehen. Behauptungen dagegen, die besagen, daß der **KONZERN** das Beste ist, was Bürgern je passieren konnte, sind absolut wahr. Jeder **BÜRGER** sollte sein möglichstes tun, um solche Gerüchte zu verbreiten.

Konzern-Eigentum ist stets zu respektieren und zu erhalten.

Ein Blick hinter die Kulissen

Direkt vor den Toren Birminghams hat sich Mike Woodroffe, der Chef und Manager von Adventure Soft, seinen Traum erfüllt und einen riesigen alten Gebäudekomplex aus rotem Backstein gekauft. Die ehemaligen Pferdestallungen werden gerade zum neuen Hauptquartier des britischen Labels umgebaut, das nach seinen beiden letzten Erfolgen „Simon the Sorcerer 1 + 2" und dem gerade veröffentlichten neuesten Geniestreich „Floyd – Es gibt noch Helden" ganz oben auf der Welle des Erfolges schwimmt.



Mike Woodroffe ist der Manager und Chef von Adventure Soft.

Eine Entwickler-Dynastie

Doch für den Triumph und die Anerkennung mußte Mike lange und hart arbeiten, ist er doch bereits seit 1981 im Geschäft und hat alle Höhen und Tiefen des Adventure-Genres am eigenen Leib miterlebt (siehe auch „Abenteuer aus Tradition").
Was in den frühen Achtzigern als kleine Zwei-Mann-Hinterhofklitsche begann, hat sich heute zu einem expandierenden Familienunternehmen gemausert, denn neben Mike arbeiten auch noch seine Frau Patricia als Co-Managerin, sein Sohn Simon als Designer, dessen Freundin Emma als Grafikerin sowie neuerdings der jüngste Sproß der Woodfroffes, Jon, als Sound-Editor in der Firma mit.
Die restlichen Grafiker hingegen sind nicht in Birmingham, sondern im schlappe drei Bahnstunden entfernten Newcastle im hohen Norden Englands untergebracht, was laut Mike „eine alte Tradition" in seinem Unternehmen ist und sich als äußerst fruchtbar erwiesen hat.
Während die gesamte Administration in Birmingham abgewickelt wird, können die Künstler sich auf diese Weise ungestört auf ihren Teil der Arbeit konzentrieren und werden nicht ständig mit „belanglosen Dingen wie Marketing und ähnlichem belästigt" (Originalzitat Dave Jeffries, Chef-Animator und Leiter der Grafikabteilung).

Die Geburt von Floyd

Zwei Jahre ist es nun her, daß man bei Adventure Soft mit der Entwicklung von „Floyd" begann, an dessen

Das Grafikteam vor seinem Domizil in Newcastle.

Achtung Aufnahme: Die deutsche Lokalisierung.

Genossin Regina Lemnitz leiht normalerweise der Schauspielerin Whoopi Goldberg ihre Stimme.

Die deutsche Stimme von Floyd: Tobias Meister bei den Sprachaufnahmen in einem Berliner Tonstudio.

Der deutsche Projektleiter Daniel Lang (Sunflowers) nach mehrstündiger Behandlung durch einen Glücksdroiden.

Der Woodroffe-Clan: (v.l.) Simon, Patricia und Mike vor dem neuen Gebäude in Birmingham.

Fertigstellung gegen Ende zeitweise bis zu zwanzig Mitarbeiter Tag und Nacht gewerkelt haben. Aber der Aufwand hat sich gelohnt, stellt „Floyd" doch das erste Adventure Soft Spiel dar, dessen Grafiken komplett in auf sündhaft teuren SGI-Rechnern gerenderter SVGA-Optik gehalten sind.
Ähnlicher Aufwand wie bei der Grafik wurde auch beim Sound betrieben, denn die über 5000 Zeilen an gesprochenem Text wurden in knapp 15 Stunden Audiomaterial untergebracht, die erstmals in rauschfreier 16 Bit Qualität erklingen.
Mit der deutschen Lokalisierung beauftragte der hiesige Vertrieb Bomico übrigens seine Tochterfirma Sunflowers, die bereits bei den Umsetzungen für die Adventure Soft Titel „Simon the Sorcerer 1 + 2" auf sich aufmerksam machen konnte. Bei den Sprachaufnahmen wurden für die Hauptfiguren sogar eigens die deutschen Stimmen von Brad Pitt und Whoopi Goldberg gecastet.
Den erstaunlicherweise kleinsten Aufwand stellte dagegen die Programmierung und der gesamte Zusammenbau des Spieles dar, der von Lead-Programmer Alan Bridgman praktisch im Alleingang und nur mit zeitweiliger Unterstützung durch einen zweiten Hilfsprogrammierer erledigt wurde.
Diese Meisterleistung ist nicht zuletzt auf das Adventure Soft eigene Entwicklungssystem AGOS II zurückzuführen, das über fast ein Jahrzehnt hinweg immer weiterentwickelt und optimiert wurde.
AGOS II beherrscht heute selbst technische Kabinettstückchen wie „Pixel-By-Pixel on the fly Scaling". Dies bedeutet, daß eine Figur, die in einem Screen in den Bildhintergrund läuft, von AGOS automatisch perspektivisch verkleinert, also sozusagen in Echtzeit gerendert wird.

Adventure Soft TV

Mit der idyllischen Ruhe, die die Woodroffes auf ihrem Bauernhof derzeit noch genießen, wird es allerdings in nicht allzu ferner Zukunft vorbei sein, da man nach den umfangreichen Aus- und Umbauarbeiten ein zweites Team in Birmingham installieren möchte, um zukünftig parallel zwei Spiele gleichzeitig entwickeln zu können.

Als besonderen Coup plant man im nächsten Jahr außerdem eine Trickserie fürs Fernsehen zu produzieren – höchstwahrscheinlich mit „Simon the Sorcerer" in der Hauptrolle".
Aus diesem Grund ist Jon Woodroffe auch gerade damit beschäftigt, das Erdgeschoß des Gebäudes in ein gigantisches Tonstudio zu verwandeln. Also wer weiß, vielleicht begrüßt uns der kleine Zauberlehrling mit der großen Klappe ja bald von der Mattscheibe mit den bekannten Worten: „Hallo, ich bin's wieder – Euer Simon...!"

Interview mit Simon „the Sorcerer" Woodroffe

Seit seinem jüngsten Streich „Floyd – Es gibt noch Helden" wird der Bürger Simon Woodroffe vom Konzern in der ganzen Galaxis steckbrieflich gesucht

Simon Woodroffe ist nicht nur der Kopf hinter „Floyd" und somit verantwortlich für das komplette Game-Design sowie sämtliche Dialoge und Texte im Spiel, zuvor erfand er bereits den Zauberlehrling „Simon the Sorcerer" und schrieb an den Konzepten für die Horrorsoft-Titel „Elvira" und „Waxworks" mit.
Wir trafen den sympathischen zweiundzwanzigjährigen Briten in Birmingham zu einem ausgiebigen Plausch.

Erst einmal herzlichen Glückwunsch: „Floyd" steht endlich in den Regalen! Bist Du froh darüber, daß es endlich vorbei ist, oder wirst Du ihn vermissen?

SIMON: Um ehrlich zu sein: Im Augenblick hoffe ich, daß ich ihn niemals wieder in meinem Leben zu Gesicht bekomme!
Auf der anderen Seite habe ich dasselbe aber auch nach „Simon the Sorcerer" gesagt – ebenso wie nach „Simon 2" – und jetzt kann ich es kaum erwarten, endlich die Arbeiten an „Simon the Sorcerer 3" aufzunehmen.
Wahrscheinlich habe ich einfach nur die Nase gestrichen voll davon, Tag für Tag und Woche für Woche dieselben Grafiken und denselben Charakter auf meinem Monitor anstarren zu müssen. Ich denke, ich brauche ganz einfach mal wieder eine Abwechslung.

Wie viele Leute waren überhaupt an der Entwicklung von „Floyd beteiligt?

SIMON: Insgesamt bestand unser Team zum Schluß aus einem Programmierer, zwölf Grafikern (von denen sechs auf SGI-Rechnern und vier auf 3D-Studio gearbeitet haben und zwei mit der Nachbearbeitung beschäftigt waren), zwei Leuten, die sich um den Videoschnitt gekümmert haben sowie einem Sound-Verantwortlichen. Außerdem gab es noch einen Designer – nämlich meine Wenigkeit – und einen Manager: meinen Dad. Zusätzlich haben wir auf einen freien Musiker zurückgegriffen, und unser Programmierer wurde von einem Assistenten unterstützt. Puuh, eine ganze Menge Leute, was?

Und wie lange habt Ihr gebraucht, um das Spiel fertigzustellen?

SIMON: Zwei lange Jahre. Obwohl man das erste Jahr mehr als eine Experimentierphase ansehen kann, in der wir verschiedene neue Grafikstile ausprobiert und mit allen möglichen Techniken und Effekten herumgespielt haben.

Wann und wie wurde „Floyd" überhaupt geboren?

SIMON: Während der Entwicklung von „Simon 2" kam mir zum ersten Mal die Idee, danach etwas völlig anderes zu machen. Ein Spiel, das mit den eingefahrenen Standards im Adventure-Genre bricht und völlig neue Wege geht. Neben Fantasy kam für uns eigentlich nur Science Fiction als Grundthema in Frage, da dies die ein-

zigen beiden Genres sind, die es uns erlauben, eine Umgebung ohne große Einschränkungen zu schaffen – eine Welt in der alles funktionieren kann und alles möglich ist. Das ist für mich gerade im Design-Prozeß von enormer Wichtigkeit. Tja, so kam ich eben zu dem Entschluß, zur Abwechslung mal eine waschechte Space-Opera zu schreiben.
Sein Aussehen verdankt Floyd übrigens unserem Grafiker Paul Drummond, der verschiedene Figuren mit einer Knetmasse modellierte, aus denen ich dann unseren Helden auswählte. Paul hat praktisch alle Figuren im Spiel entworfen und designt.
Insgesamt gesehen war es ein Glücksfall, daß wir uns für eine Science Fiction Geschichte entschieden haben, denn dieser SciFi- und Mystery-Kram erlebt ja momentan wieder einen ungeheuren Boom im Kino und im Fernsehen.

Simon Woodroffes Alter ego „Simon the Sorcerer": Die Abenteuer des jungen Zauberlehrlings waren der bislang größte Erfolg von Adventure Soft.

Obwohl Floyds Welt ein völlig eigenständiges und komplexes Universum mit eigenen Regeln und Gesetzen ist, sind doch an vielen Stellen Parallelen zu und Anspielungen auf Filme wie „1984", „Brazil" oder „Star Wars" erkennbar, beispielsweise das Big-Brother-ähnliche Omnibrain. Wieviel davon ist gewollt – und was ist bloßer Zufall?

SIMON: Im Gegensatz zu „Simon" – wo wir ja bewußt diverse Filme, Fernsehsendungen oder Spiele durch den Kakao gezogen haben – mag „Floyd" zwar durch einige der oben genannten Geschichten indirekt beeinflußt worden sein, wirklich beabsichtigt war dies jedoch nicht. Man hat mir gesagt, daß „Floyd" am ehesten an „Brave New World" („Schöne neue Welt") erinnert, aber ich habe weder den Film gesehen noch das Buch gelesen. Die Übereinstimmungen sind also tatsächlich purer Zufall.

Neben den witzigen Dialogen und den skurrilen Figuren bestach die „Simon"-Reihe vor allem durch ihre ungemein hohe Rätseldichte.

Im Interview
SIMON WOODROFFE

Floyds Vorgänger von der Erde war weniger als hintergründige Satire angelegt, sondern vielmehr als spritzige Persiflage auf Fantasy- und Märchengeschichten, in der ein wahres Gagfeuerwerk abgebrannt wurde.

Ähnlich wie Floyd war auch der angehende Möchtegern-Hexenmeister Simon nicht auf den Mund gefallen und nahm sein schweres Los, die Welt retten zu müssen, mit viel Humor und guter Laune hin.

Während der deutsche Titel des Spiels schlicht „Floyd" lautet, hat das Programm im englischen Original den Namen „The Feeble-Files". Was hat es damit auf sich?

SIMON: Dies liegt daran, daß unser Held im Englischen den Namen Feeble trägt (was übersetzt soviel wie „schwach" oder „kläglich" bedeutet). Die Idee hierfür habe ich von einem Zeichentrickfilm, den in Deutschland kaum jemand kennen dürfte – er heißt „Meet the Feebles". Und das „Files" ist natürlich eine Anspielung auf die „X-Files" (in Deutschland: „Akte X").

Dann bist Du demnach ein großer Fan der „X-Files"?

SIMON: Nein, eigentlich gar nicht mal so... Ursprünglich sollte das Spiel ja auch „Greetings from Planet Earth" heißen, aber wir beschlossen dann, daß ein kürzerer Titel besser wäre. „X-Files" genießt bei uns einen hohen Bekanntheitsgrad, und da es auch thematisch hervorragend paßt, haben wir uns schlußendlich für „Feeble-Files" entschieden. Persönlich stehe ich eher auf die „Simpsons", ohne Frage. Niemand unterhält mich so sehr wie Bart und Homer. Die Macher der Serie haben es geschafft, aus dem Nichts eine völlig eigene Welt zu kreieren – ähnlich wie wir mit „Floyd". Und zudem ist das Ganze noch

ausgesprochen lustig. Für viele überraschend dürfte hingegen die Tatsache sein, daß ich mit SciFi-Serien wie „Star Trek" nur sehr wenig anfangen kann. Ich mag allerdings die alten britischen Streifen wie „Blakes 7" oder „Doctor Who".

Mit „Floyd" geht Ihr optisch zum ersten Mal einen neuen Weg, weg von den handgezeichneten Bildern und hin zu auf teuren SGI-Rechnern gerenderten SVGA-Grafiken. Glaubst Du, daß darin die Zukunft für das Adventure-Genre liegt oder gibt es Gründe, daß Firmen wie LucasArts immer noch an ihrer gemalten Cartoon-Optik festhalten?

SIMON: Oh, die gibt es mit Sicherheit! Ich denke, daß beide Stile ihre Daseinsberechtigung haben. Es sind einfach nur zwei grundverschiedene Wege, Grafiken zu machen, und beide Methoden haben ihre Vor- und Nachteile. Jeder Stil bietet Möglichkeiten, die der jeweils andere nicht aufweist. Mit gerenderten Grafiken lassen sich sehr leicht und sehr schnell wenige Charaktere erstellen, die viele unterschiedliche Aktionen ausführen. Andererseits ist es ein Riesenaufwand, viele Charaktere nur für eine Miniszene rendern zu müssen. Mit handgezeichneter Grafik verhält es sich genau umgekehrt. Während wir also in der Lage sind, tolle optische Spezialeffekte und viele unterschiedliche Kameraperspektiven und -fahrten in unsere Spiele einzubauen, haben die anderen den Vorteil, daß sie sehr leicht große Menschenmassen, Aufnahmen endlos weiter Landschaften oder Wettereffekte erstellen können.

Während „Simon the Sorcerer 2" noch komplett in handgezeichneter VGA-Grafik gehalten war, wird der neueste Teil in durchgehender SVGA-Optik erstrahlen.

Neben dem neuen Grafikstil gibt es aber auch noch andere Unterschiede zwischen „Simon" und „Floyd". Was sind Deiner Meinung nach die wichtigsten Merkmale, die „Floyd" von seinem Kollegen auf der Erde unterscheiden?

SIMON: Ich glaube, der größte Unterschied ist der, daß wir „Floyd" nicht unbedingt als eine lustige Geschichte angelegt haben. Natürlich gibt es an der einen oder anderen Stelle auch etwas zu lachen, aber der Unterton ist sehr viel düsterer als in „Simon" und der Humor, wenn er denn auftaucht, ist eher von der schwarzen Sorte. Wir haben versucht, bei „Floyd" die Geschichte in den Mittelpunkt zu stellen; sie ist das absolut wichtigste in diesem Spiel. Alles in allem ist „Floyd" unser bislang „epischstes" Adventure – und ich hoffe (zumindest im Augenblick), daß wir nie wieder eines von diesen Ausmaßen machen.

Wo wir schon beim Thema sind – was macht „Simon the Sorcerer" eigentlich im Augenblick? Kannst Du uns schon einen kleinen Ausblick auf „Simon 3" geben?

SIMON: „Simon 3" beginnt natürlich dort, wo „Simon 2" geendet hat. Du erinnerst Dich bestimmt noch: Sordid ist es gelungen, sich im Körper von Simon in unsere Dimension abzusetzen, um das gesamte Universum zu unterjochen. Simon hingegen hängt ohne Gestalt in der Fantasy-Welt fest. Calypso gelingt es zwar schließlich, einen Körper für unseren Helden aufzutreiben, doch dummerweise handelt es sich dabei um den Körper eines Hundes. Zusammen mit dem Sumpfling, der diesmal wahrscheinlich eine wesentlich wichtigere Rolle übernehmen wird, zieht Simon in seiner neuen Gestalt los, um mal wieder die Welt zu retten. Dabei stehen ihm jedoch dank seiner neuen Hülle ganz besondere Fähigkeiten zur Verfügung: ein Super-

Im Interview
SIMON WOODROFFE

Geruchssinn und lauter solche Dinge. Ich möchte natürlich nicht zuviel verraten, aber wir werden ein absolut cooles neues Interface ins Spiel einbauen und noch einige andere Dinge, die es niemals zuvor in einem Adventure zu sehen gab. Wir haben durch „Floyd" viel gelernt und wissen jetzt, wie wir für „Simon 3" all die Möglichkeiten, die uns die SGI-Maschinen bieten, so richtig ausschöpfen können. Ich garantiere Dir, daß „Simon 3" das beste Adventure wird, das wir jemals gemacht haben.

Das Entwickeln von Computerspielen ist Dir ja praktisch in die Wiege gelegt worden, denn schließlich arbeitet Dein Vater schon seit Deiner frühesten Kindheit in der Industrie. Wie hat sich dieses Großwerden mit Spielen auf Deine Karriere ausgewirkt?

SIMON: Na ja, mein erstes Spiel habe ich im zarten Alter von 6 Jahren für den TRS 80 geschrieben. Es hieß „Terror Tunnels" und wurde niemals veröffentlicht. Das erste Spiel, das komplett von mir designt wurde, war übrigens „Simon the Sorcerer", obwohl ich auch an den vorangegangenen Horrorsoft-Titeln mitgearbeitet habe. Durch Mikes Aktivitäten in der Entertainment-Branche bin ich mit einer soliden Kost großgeworden, die aus Spielen, Spielen und nochmals Spielen bestand. Bevor ich „Simon" entwickelte, studierte ich an der Uni, um meinen Doktor machen, doch dann wurde mir klar, daß viele Leute einen Doktortitel erwerben können, aber nur die wenigsten die Möglichkeit haben, Computerspiele entwickeln zu dürfen. Ich glaube, es ist der beste Job auf der ganzen Welt – außer vielleicht einer Anstellung als Bierprüfer.

Was ist das erste Computer- oder Videospiel, an das Du Dich erinnern kannst, weil Du es Tag und Nacht gespielt hast?

Für die „Simon the Sorcerer"-Titel schrieb Simon Woodroffe nicht nur das komplette Konzept, sondern auch sämtliche Dialoge.

SIMON: Die ersten beiden Spiele, an die ich mich erinnern kann, sind „Miner 2049'er" auf dem Atari 800 und „Pitfall" auf dem „Intellevision", obwohl ich keines von beiden die ganze Nacht hindurch spielen durfte, da ich noch zu jung war.
Weitere Titel, die mir spontan einfallen, weil ich sie bis zum Umfallen gespielt habe, sind: „The Way of the Exploding Fist" (C64), „Jet Set Willy" (Spectrum), „Strider" (Mega Drive), „Elite" (C64), „Dungeon Master" (Atari ST) und „The Eye of the Beholder" (PC).
Das sind meine absoluten All-Time-Favourites, obwohl es noch eine Menge andere Spiele gibt, die ich fast genauso mag.

Was war das erste von Deinem Vater entwickelte Spiel, an das Du Dich erinnern kannst? Und vor allem: Wie hast Du es damals gefunden?

SIMON: Das erste Spiel meines Dads, das ich jemals gespielt habe, war höchstwahrscheinlich „Robin of Sherwood" auf dem Spectrum. Es war ganz okay, aber ich habe Text-Adventure nie besonders gemocht.

Wie gehst Du vor, wenn Du mit dem Design für ein neues Spiel anfängst?

SIMON: Oh, das hängt ganz vom Stil des Spieles ab. Für „Simon" beispielsweise war es zu Beginn am wichtigsten, sich so viele lustige Situationen und Orte auszudenken wie irgend möglich.
Ich habe mich hingesetzt und alles niedergeschrieben, was wir mit „Simon" machen wollten, danach wurde die Geschichte von Anfang bis Ende ausgearbeitet.
Als nächsten Schritt entwickle ich in der Regel die Puzzle und Rätsel, anschließend wird das Dialogbuch geschrieben und zum Schluß folgt das Feintuning.

Und wovon läßt Du Dich inspirieren?

SIMON: Inspiration kann man im Prinzip von überallher bekommen – es gibt Tage, da kann einen selbst die schrecklichste TV-Serie der Welt inspirieren oder ein einfacher Einkaufsbummel. Man weiß vorher nie genau, wann man auf etwas Interessantes stößt, das sich vielleicht in einem Spiel verwenden läßt.
Ich versuche immer, so viele unterschiedliche Dinge in mich aufzunehmen wie möglich. Momentan schaue ich mir beispielsweise jeden alten Film-Klassiker an, den ich in die Finger bekommen kann.

Schreibst Du alle Dialogbücher und Konzepte komplett alleine?

SIMON: Im Prinzip ja. Obwohl ich jetzt einen Assistenten an die Seite gestellt bekommen habe, der mich unterstützen soll. Böse Zungen behaupten leider immer wieder, ich wäre nicht der Schnellste (obwohl ich beim besten Willen nicht weiß, was sie damit meinen!). Wir besprechen natürlich ein Konzept immer im Team und jeder darf seine Meinung dazu kundtun.
Dann ändere ich manchmal noch Teile des Skripts – und manchmal auch nicht! Die Grafiker haben dabei ein wichtiges Wort mitzureden, da sich manche Animationen anders vielleicht problemloser oder besser machen lassen, aber das ist kein Problem, da wir auf einer Wellenlänge liegen (meistens jedenfalls!). Ich schätze, das letzte Wort hat sowieso Mike, aber es kommt eigentlich selten vor, daß Probleme von ihm entschieden werden müssen, weil wir uns nicht einigen können.

Es gibt Gerüchte über eine mögliche TV-Serie, die Ihr in Zukunft produzieren wollt. Was kannst Du uns über dieses streng geheime Projekt verraten?

Mit der „Simon"-Reihe ging man bei Adventure Soft erstmals neue Wege und orientierte sich bei Gameplay, Grafikstil und Benutzer-Interface an den amerikanischen Mitbewerbern LucasArts und Sierra.

SIMON: Hmm, wir planen tatsächlich eine „Simon" TV-Serie zu machen, obwohl sie sich im Augenblick zeitlich immer weiter nach hinten verschiebt. Mit unseren SGI-Rechnern sind wir in der Lage, eine Trickfilmserie auf hohem Niveau produzieren zu können, aber wann es denn nun endlich losgeht, steht noch in den Sternen.

Was ist Dein absolutes Lieblingsadventure?

SIMON: „Monkey Island 2"! Aber ist das nicht sowieso jedermanns Lieblingsadventure?

Was spielst Du sonst noch so – und auf welchem System?

SIMON: Ich habe zuhause einen PC, einen C64, einen Spectrum, ein Mega Drive, ein SNES, ein Nintendo 64, einen GameBoy sowie eine Playstation rumstehen. Ich mag jedes einzelne System, da es für jedes einige Titel gibt, die ich gerne spiele. Während auf dem Spectrum und dem C64 vor allem die alten Klassiker (siehe oben) laufen, benutze ich den PC in erster Linie für Rollenspiele wie „Dungeon Keeper" und „Diablo". Das SNES kommt bei RPG's von Square und „Mario Kart" zum Einsatz, das Mega Drive bei Sportspielen wie „John Madden Football". Mit dem GameBoy stille ich unterwegs meine Sucht nach Puzzle-Spielen à la „Tetris" und im Schacht der neuen Nintendo-Konsole steckt „Mario 64". Am liebsten mag ich momentan aber die Playstation. „Tomb Raider" und „Resident Evil" sind absolut unglaublich, und ich bedaure wirklich, daß ich beide schon bis zum Ende durchgespielt habe.

Ein abschließende Frage: Wird es ein „Floyd 2" geben?

SIMON: Möglich, aber frage mich das besser noch mal in sechs Monaten...

Vielen Dank für dieses aufschlußreiche Interview!

Abenteuer aus Tradition

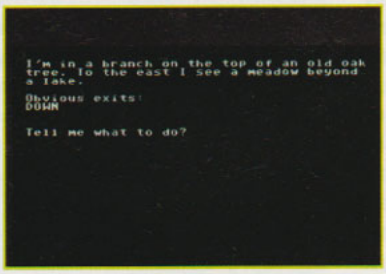
Wer den Namen Adventure Soft hört, denkt in der Regel automatisch an „Simon the Sorcerer", den bislang mit Abstand größten Erfolg des Softwarehauses von der Insel.
Doch die wenigsten Leute wissen, daß Mike Woodroffe schon seit Anfang der achtziger Jahre im Geschäft ist und mit etlichen Entwicklern zusammengearbeitet hat, die heute unter Adventure-Veteranen als Legende gelten. Wenn man Mike selbst nach den Namen aller Titel fragt, die er produziert hat, erntet man nur Kopfschütteln und ein lapidares „Das sind so viele, daß ich mich beim besten Willen nicht mehr an alle erinnern kann...".
Dennoch haben wir versucht, zumindest anhand der bekanntesten Produkte den Weg nachzuzeichnen, der Adventure Soft von einem kleinen Zwei-Mann-Betrieb an die Spitze der internationalen Softwarehäuser gebracht hat.

Die Anfänge

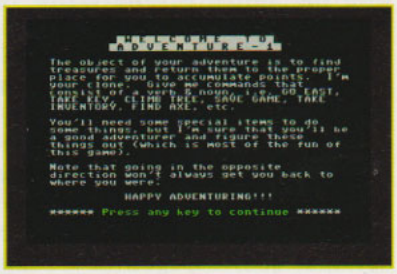
Im Jahre 1981 sind Textadventure gerade dabei, auch für die Heimcomputer in Mode zu kommen, nicht zuletzt dank zweier Programmcodes, die ein Amerikaner namens Scott Adams (nicht verwandt und nicht verschwägert mit dem „Dilbert"-Comic Scott Adams) im Byte Magazine veröffentlicht. Die von Scott Adams geschriebenen Spiele „Adventureland" und „Pirate Adventure" sind die bei-

„Elvira 2" hatte im Vergleich zum Vorgänger ein überarbeitetes Benutzerinterface...

...und war eigentlich mehr ein Rollenspiel als ein reinrassiges Adventure.



Damit fing alles an: „Adventureland" war das erste Adventure für einen Heimcomputer.



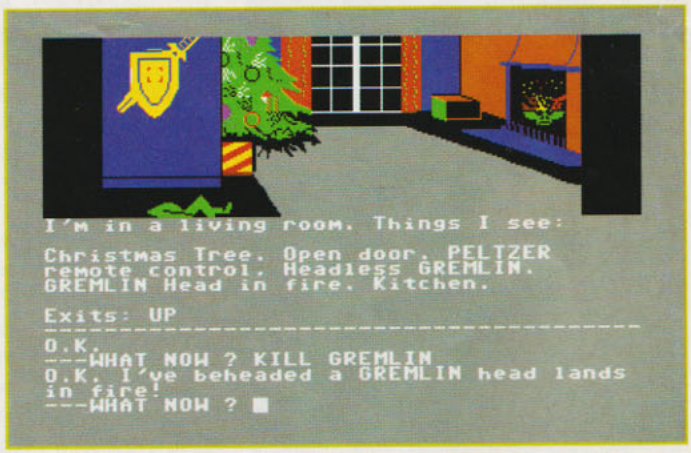
Die Codes für die Klassiker von Scott Adams sind heute im Internet für jedermann frei zugänglich.

Die nette Hauptdarstellerin „Elvira" trat im Spiel nur am Rande auf.

Mit diesem Titel konnte Adventure Soft erstmals auch auf dem Festland auf sich aufmerksam machen.

Wie damals üblich, gab es bei „Gremlins" tausendundeine Möglichkeit, vorzeitig das Zeitliche zu segnen.

Legendär: Der dartpfeilwerfende Gnom auf dem Dachboden hat etlichen Spielern graue Haare bereitet.



Das gesamte Spiel hielt sich dicht an die Filmvorlage des Blockbusters von Steven Spielberg.

den ersten Adventure-Titel, die keinen großen Mainframe-Rechner benötigen, sondern auf einem Vorläufer der sogenannten Microcomputer laufen. Aufgrund des großen Erfolges dieser beiden Listings gründet Scott Adams die Firma Adventure International, die insgesamt vierzehn sogenannte Classic Adventures und drei Questprobe-Spiele um die Helden der Marvel Comics produziert, bis sie schließlich Mitte der Achtziger pleite geht.

Einer der ersten in Europa, der die Zeichen der Zeit und den kommenden Adventure-Boom erkennt, ist der Brite Michael Woodroffe. Mit der Genehmigung von Scott Adams gründet er Adventure International UK, mit dem Ziel, die Scott Adams Spiele auf die populären Heimcomputersysteme Apple II und Atari 400/800 zu konvertieren. Später folgen Umsetzungen für die Rechner Commodore VIC20 und C64 sowie den Sinclair Spectrum.

Mike Woodroffe engagiert Brian Howarth, der als einer der bekanntesten AI-Programmierer (AI = Adventure International) in die Geschichte eingeht und es auf insgesamt elf Spiele bringt (die sogenannten Mysterious Adventures). Außerdem konvertiert er das von Scott Adams verwendete Autorensystem SAGA (Scott Adams Graphic Adventure) auf mehrere unterschiedliche Heimcomputersysteme.

Ein weiterer bekannter Spieleprogrammierer der frühen Jahre, mit dem Mike zusammenarbeitet, ist Alan Cox, auf dessen Konto unter anderem das Spiel-Entwicklungssystem „Aber MUD 5" geht.

Um die von ihm produzierten Titel in Europa vermarkten zu können, gründet Mike Woodroffe neben Adventure International UK außerdem die Firma Callisto Computers, die den Vertrieb der Programme übernimmt (und bis heute – zumindest auf dem Papier – existiert).

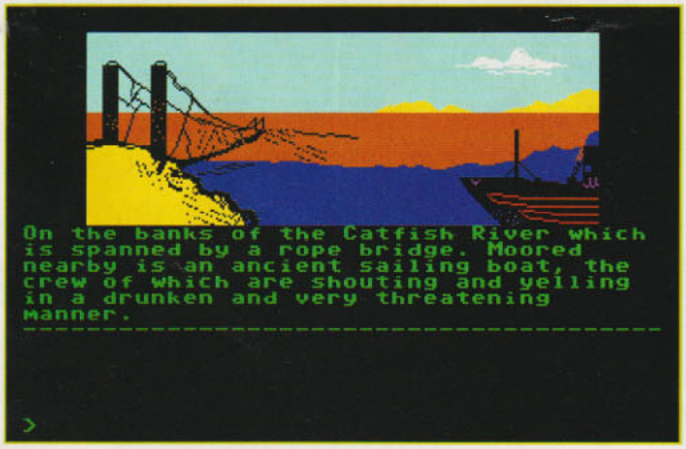
Softographie 1981-1997

Die ersten Erfolge

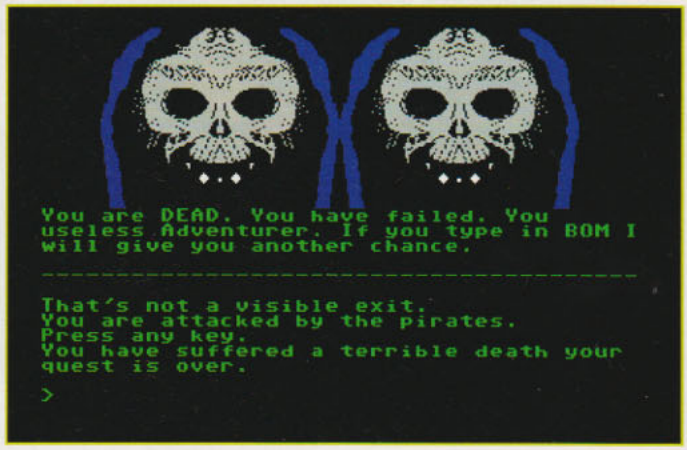
Dank des für den Spectrum umgeschriebenen Autorensystems gelingt es Adventure International UK innerhalb kurzer Zeit, eine ganze Reihe von Scott Adams´ Titeln zu konvertieren, darunter „The Sorcerer of Claymorgue Castle“ und „Questprobe – The Hulk“. Im Jahre 1984 erscheint dann das Spiel zu Steven Spielbergs Kassenknüller „Gremlins – Kleine Monster“, welches zu den ersten Adventure International Titeln zählt, die auch in Deutschland auf eine größere Fangemeinde stoßen. Unvergessen für viele Adventure-Veteranen ist sicherlich noch der Gremlin auf dem Dachboden, der bei der kleinsten falschen Befehlseingabe für ein rasches Ableben sorgte.

Im Jahre 1985 veröffentlichen Mike und seine Mannen „Robin of Sherwood: The Touchstones of Rhiannon“, das Spiel zur gleichnamigen britischen Fernsehserie mit Michael Pread (dieses Spiel widmet Michael Woodroffe übrigens seiner Frau Patricia). Im Laufe des Jahres folgen die Umsetzungen der beiden Scott Adams „Questprobe“-Titel „Spiderman“ und „Fantastic Four (Human Torch & The Thing)“. Nach dem Bankrott von Scott Adams Firma Adventure International – der jedoch keinerlei Auswirkungen auf Mikes Firma Adventure International UK hat – und dem Abtritt der Rechte und Copyrights sämtlicher Spiele an eine Bank, wandelt Mike Woodroffe sein Label in Adventure Soft um und beschließt, Spiele in Eigenregie zu produzieren.

Neben einer Atari ST Umsetzung des Automatenklassikers „Gauntlet“ entwickelt Adventure Soft in den folgenden beiden Jahren eine ganze Reihe von Adventures auf dem alten SAGA-

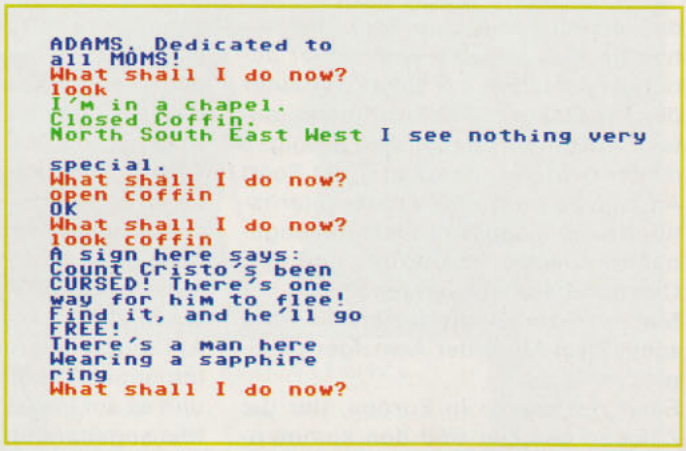


„Temple of Terror“ basierte auf den „Fighting Fantasy“ Books von Steve Jackson und Ian Livingstone.



Save early, save often: In Adventures wurde früher schneller gestorben als heute in jedem 3D-Actionshooter.

„The Hulk“ war eine der drei „Questprobe“-Umsetzungen, die von Adventure Soft produziert wurden.



Das Originalkonzept des Spiels „Voodoo Castle“ stammt von Scott Adams´ Ehegattin.

Autorensystem, darunter „Rebel Planet", das von Isaac Asimov präsentierte „Kayleth" und das auf den sogenannten Fighting Fantasy Books basierende „Temple of Terror". Mit dem 1986 erscheinenden „Seas of Blood" betritt man teilweise spielerisches Neuland, verfügt dieses von einem Buch der Autoren Ian Livingstone und Steve Jackson inspirierte Spiel doch über zahlreiche Action-Zwischensequenzen, in denen man Kriegsschiffe bekämpfen muß. Im Jahre 1987 produziert man außerdem zwei Lizenz-Spiele, von denen eines den amerikanischen Superhelden „Captain America" in den Mittelpunkt stellt, wahrend das andere im „Masters of the Universe"-Universum angesiedelt ist.
Den ersten Kontakt mit PC-Spielen bekommt Adventure Soft dann im darauffolgenden Jahr, als man für TSR/SSI mit „Heroes of the Lance" ein Spiel der Draconlance-Reihe als Auftragsarbeit entwickelt. Wie alle damaligen PC-Spiele weist auch dieses RPG allerdings nur eine recht klobige CGA/EGA-Auflösung auf.

Der große Durchbruch

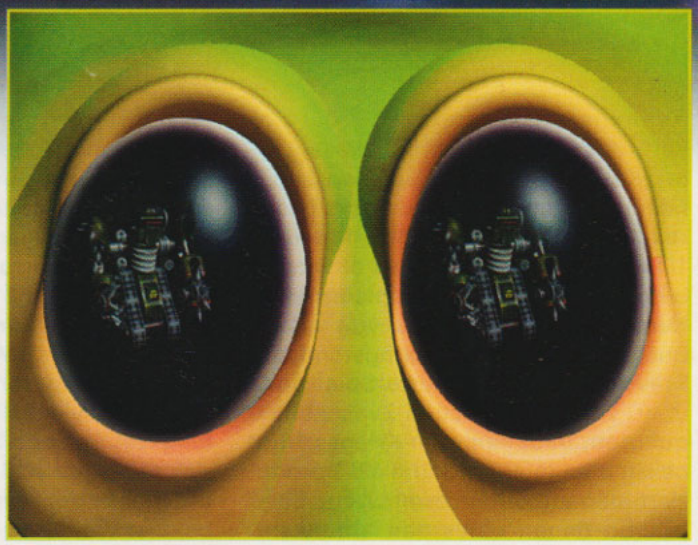
Im Jahre 1989 gründet Mike Woodroffe ein weiteres Label mit dem Namen Horrorsoft und bringt das Spiel „Personal Nightmare" für PC und Amiga heraus, welches neben einer Befehlssteuerung per Texteingabe zum ersten Mal auch über ein Icon-System verfügt. Unter den Programmierern befindet sich neben Alan Cox auch Alan Bridgman, der heute Adventure Softs Lead-Programmer ist und der zusammen mit seinem Kollegen ein Entwicklungssystem für „Personal Nightmare" schreibt, das man als Vorläufer von AGOS ansehen könnte, dem heutigen Entwicklungssystem von Adventure Soft.
Dem hierzulande kaum bekannten Erstlingswerk folgt „Elvira – Mistress of the Dark", eine Mischung aus Adventure und Rollenspiel, in dem sich alles um eine, vor allem in Amerika äußerst bekannte und beliebte, Gruselfigur (mit üppiger Oberweite) dreht. 1992 schiebt Horrorsoft ein Sequel mit dem Titel „Elvira 2 – The Jaws of Cerebus" hinterher, und wieder ein Jahr später kommt „Waxworks" heraus, das weniger durch Qualitäten im Gameplay als vielmehr durch die Darstellung zahlreicher Splatter-Bilder von sich reden macht. In „Waxworks" steht der Spieler vor der schwierigen Aufgabe, vier Welten zu durchwandern, um einen Fluch aufzuheben, der auf seiner Familie lastet. Dabei durchstreift er so illustre Örtlichkeiten wie London zur Zeit von Jack the Ripper oder eine Mine voller Mutanten.
Der große Durchbruch aber gelingt Mike Woodroffe mit dem unter seinem alten Labelnamen Adventure Soft 1993 veröffentlichten Titel „Simon the Sorcerer". Die von seinem Sohn Simon Woodroffe konzipierte Geschichte um einen großmäuligen Teenager, der aus Versehen in einer Fantasy-Parallelwelt landet und dort auf jede Menge durchgeknallter Märchen- und Fabelwesen trifft, wird rund um den Globus mit Auszeichnungen und Awards überhäuft und

Heute schon ein Klassiker: „Simon the Sorcerer" verschaffte Adventure Soft den internationalen Durchbruch.

zählt neben einigen LucasArts-Titeln zu den erfolgreichsten Adventures aller Zeiten. Mit dem 1995 erscheinenden Nachfolger „Simon the Sorcerer II" etabliert sich das britische Label endgültig in der Spitzenriege der Adventure-Entwickler.

Der Sumpfling aus „Simon the Sorcerer" entwickelte sich zum absoluten Publikumsliebling und wird im dritten Teil der Saga neben dem jungen Zauberlehrling eine Hauptrolle spielen.

Die Macher
CREDITS



Adventure Soft:

IDEE UND DESIGN: . . . . . Simon Woodroffe

AUSFÜHRENDER PRODUZENT: . . . . . Michael Woodroffe

PROGRAMMIERUNG: . . . . . Alan Bridgman

PRODUKTIONSASSISTENZ: . . . . . Matt Gardom

ADMINISTRATION: . . . . . Tricia Woodroffe und Lorna Spink

VERKAUF & MARKETING: . . . . . Karen Griffiths

GRAFIK UND ANIMATION: . . . . . David Jeffries, Paul Drummond, Maria Drummond, Jef Wall, Steve Rutherford, David Cockburn, Paul Tempest, Malcolm Shortt, David Oliver, Deanne Cowe und Amanda Douglass.

SOUND-EFFEKTE: . . . . . Sarah Bowers

GRAFIK-NACHBEARBEITUNG: . . . . . Emma Davey, Andrew Brazier, Chris Downes

SOUNDBEARBEITUNG: . . . . . Jon Woodroffe

MUSIK: . . . . . David R. Punshon

TITELTHEMA: . . . . . Graham Crabb

TESTER: . . . . . Scott Yates, James Sherwood, Tom Davey

SPRACHAUFNAHMEN UND CASTING: . . . . . Rupert Degas

VERPACKUNGSENTWURF: . . . . Campbell Fay Company Ltd

Deutsche Umsetzung:

PROJEKTLEITUNG: . . . . . Daniel „The Moose" Lang

ASSISTENZ: . . Alexander Röder, Matthias Stiffel, Frank Fay

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG: . . . . . Kerstin Winter

SPRACHAUFNAHMEN: . . . . . Synergy Studios, Bad Vilbel

KORREKTORAT: . . . . . Marion Strothteicher

UNTERSTÜTZUNG & HANDBUCH: . . . . . Miracles, Inc.

MARKETING: . . . . . Susanne Schäfer, Stefan Weyl (Bomico)

VIELEN DANK AN: . . . . . Das Team von Pig'n'Pipes

Deutsche Stimmen:

FLOYD: . . . . . Tobias Meister

DOLORES: . . . . . Regina Lemnitz

SAM: . . . . . Arne Fuhrmann

Uwe Koschel, Martin Arnhold, Stefan Wilkening, Ilona Strauss, Stefanie Mau, Thomas Wenke, Peter Wenke, Roberto Capelluti, Helge Heinold, Monika Hessenberg, H. J. Karrenbrock, Elke Schützhold, Mario Belon, Sonngard Bölke, Nick Benjamin, The Moose, Zarges & Wagner

Danksagung:

Dieses Lösungsmagazin wäre niemals möglich gewesen, wenn nicht eine ganze Menge Leute direkt oder indirekt daran mitgearbeitet und mir geholfen hätten. Der ganz besondere Dank des „leidenden" Redakteurs für die tolle Zusammenarbeit geht deshalb an:

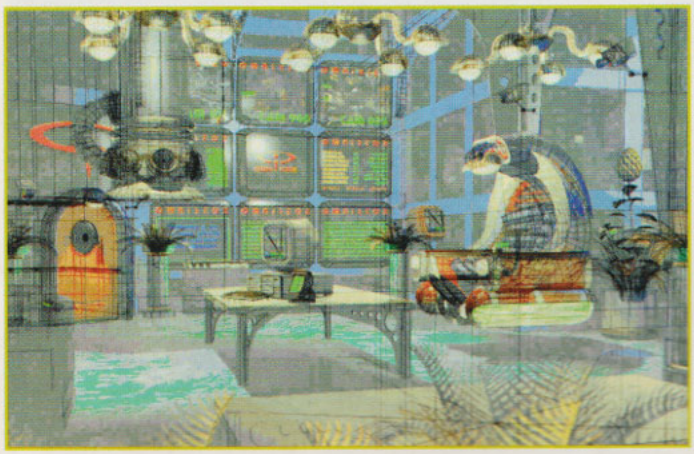
Adventure Soft

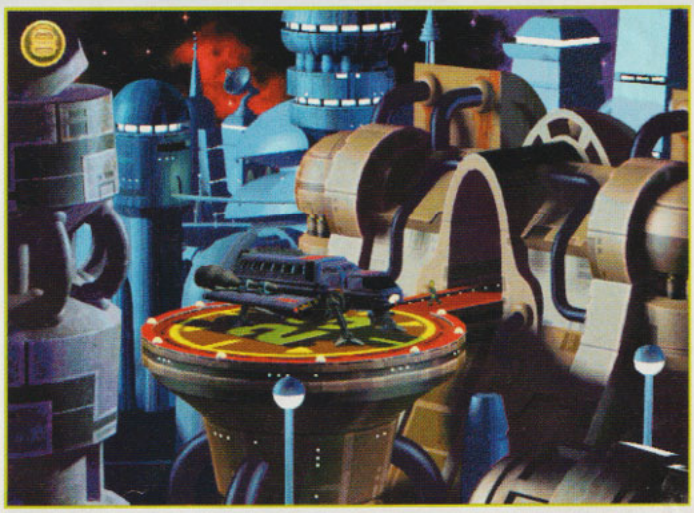
SIMON „THE SORCERER" WOODROFFE: Der mir immer zu allen möglichen und unmöglichen Fragen Rede und Antwort gestanden und auch auf die dümmsten Kommentare meinerseits garantiert eine noch dümmere Erwiderung gefunden hat - Glückwunsch! Wir sehen uns bei „Simon 3"...

KAREN GRIFFITHS: Die immer wieder aufs neue bewiesen hat, daß auch Mitarbeiter in Marketingabteilungen schnell und koordiniert arbeiten können („Wie, die Cover-Artwork ist noch nicht bei Euch angekommen?")...

MATT „ARNOLD" GARDOM: Der inzwischen mit grauen Haaren durch die Gegend läuft und garantiert nie wieder in seinem Leben ein deutsches Wörterbuch in die Hand nimmt. Dafür beherrscht er jetzt perfekt die „Cut & Paste"-Funktion in Adobes Photoshop...

SOWIE: Mike & Tricia Woodroffe, Emma Davey, David Jeffries und das gesamte Team von Adventure Soft – Mögen sie allen Spielern dieser Welt auch in Zukunft noch viel Freude mit ihren Programmen bereiten...





Bomico/Sunflowers

DANIEL „THE MOOSE" LANG: Der sich die Auszeichnung „Geduldigster Projektleiter-Bürger des Orbits" redlich verdient hat. Ohne ihn würden die teutonischen Erdlinge noch im Jahre 2000 auf eine deutsche Version von „Floyd" warten...

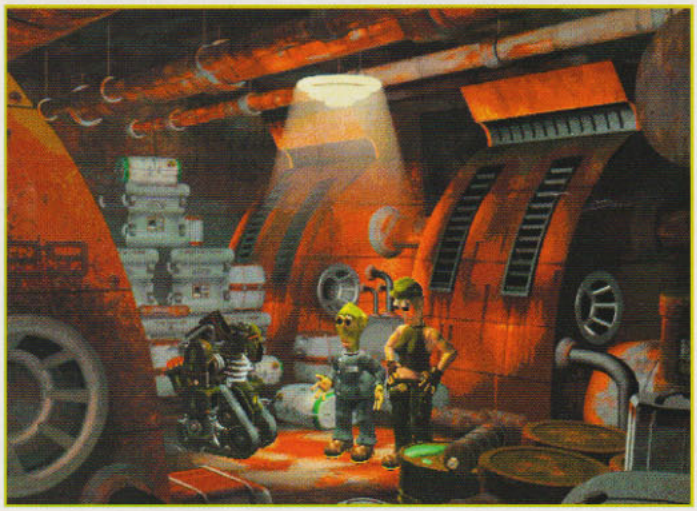
SUSANNE „GÜRKCHEN" SCHÄFER: Die, obwohl sie stets und andauernd unter chronischem Dauerstreß litt, mich nach allen Kräften unterstützt hat – ich mußte nie länger als eine Woche auf einen Rückruf warten (kleiner Insider-Scherz am Rande!). Ich schulde Dir was...

SOWIE: Allen anderen Bürgern der konzerneigenen Betriebe Adventure Soft, Bomico, Sunflowers und Oxygon Verlag, die irgendwie an der Produktion dieses Magazins beteiligt waren. Das allmächtige Omnibrain hat versprochen, daß alle Beteiligten innerhalb der nächsten Klicks einer kostenlosen Persönlichkeitsumstrukturierung unterzogen werden. Sollten auch Sie den Wunsch verspüren, den Rest Ihrer Orbits in einer Korrektivanstalt verbringen zu wollen, dann wenden Sie sich bitte an einen Vollstrecker Ihres Vertrauens...

Aus Aktualitätsgründen standen uns zur Erstellung dieses Magazins nur Beta-Versionen des Spiels zur Verfügung. Manche der Screenshots entstammen deshalb noch der englischen Version. Wir bitten dies zu verzeihen.

Die Helfer in der Not

Diese Seite – wir geben es unumwunden zu – dient einzig und allein der persönlichen Erbauung unserer Mitarbeiter. Naja, nicht ganz: Immerhin wollen wir Ihnen auf dieser Seite zeigen, wer die „offiziellen Lösungsmagazine" für Sie macht. Wir lüften den Schleier der Anonymität gerne und stellen uns kurz vor.

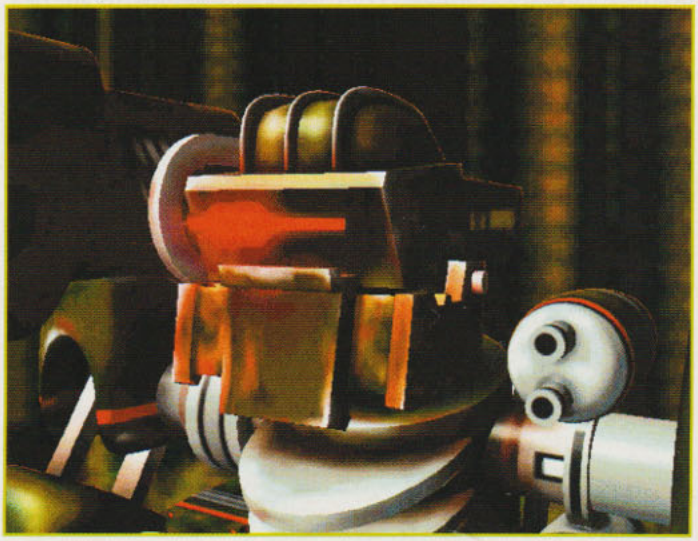


Michael Hengst

Michael Hengst ist ein Veteran der Computerspielebranche. Im Unterhaltungssoftware-Metier verdient der gelernte Einzelhandelskaufmann schon seit 1988 seine Brötchen. Zum Privatvergnügen spielte Hengst aber schon erheblich länger. Das erste Spiel, an das sich Michael erinnern kann, ist der Klassiker „Pong" aus dem Jahre 1976. Im zarten Alter von 27 Jahren zog Nordlicht Hengst anno 1989 vom schönen Hamburg ins bajuwarische München, um sich dort beim dienstältesten deutschen Computerspielemagzin, der POWER PLAY, seine ersten journalistischen Sporen zu verdienen. Nebenbei werkelte Kollege Hengst an zwei Büchern mit und gilt als Gründungsmitglied des traditionsreichen Videospiele-Blattes „Video Games". Erfahrung in der Spieleindustrie sammelte Michael bei dem Obertshausener Softwarehaus „Sunflowers". Michael steht auf knallige Strategiespiele, fesselnde Rollenspielkracher und herzhafte Simulationen. Im heimischen Wohnzimmer stapeln sich nicht nur alle gängigen Konsolen, sondern auch ein nagelneuer PC mit Pentium 2-Prozessor.

Ralf C. Adam

Ähnlich wie bei Michael stellt auch für Ralf der Videospielurahn „Pong" den Beginn einer Leidenschaft dar, die ihn im zarten Alter von 5 Jahren gepackt und seitdem nie wieder losgelassen hat. Der legendären Atari VCS2600-Konsole folgte Anfang der Achtziger Commodores Brotkasten C64, auf dem er seine ersten Gehversuche in Sachen Spieleprogrammierung unternahm. Nach dem Abitur und einer Ausbildung zum EDV-Kaufmann arbeitete Ralf zunächst als Product-Manager in der Marketingabteilung des Spieledistributors „Bomico", ehe er ein Jahr später zu der neugegründeten „Bomico"-Tochterfirma „Sunflowers" wechselte. Hier zeichnete er als Projektleiter sowohl für die Lokalisierung von Produkten anderer Hersteller als auch für die interne Entwicklung verantwortlich. Auf sein Konto gehen neben der kompletten Eindeutschung von Programmen wie „Simon the Sorcerer 1 + 2" oder „Dawn Patrol" die Entwicklung der beiden Sunflowers-Titel „Kinder entdecken die Bibel" und „Urmels großer Flug". Im Jahr 1997 ereilte Ralf dann der Ruf der Zeitschriftenbranche und er zog nach München, wo er sich seitdem – unterbrochen von einer kurzen Schnupperphase beim Computerspielemagazin POWER PLAY – seinen Unterhalt als Söldner (= freier Journalist) verdient. Ralf spielt nach eigener Aussage alles, was ihm unter den Joystick kommt – die einzigen Ausnahmen bilden Flug- und Städtebausimulationen. Gerüchte, wonach das „C." in seinem Namen für „Chaos" steht, konnten bislang nicht bestätigt werden.

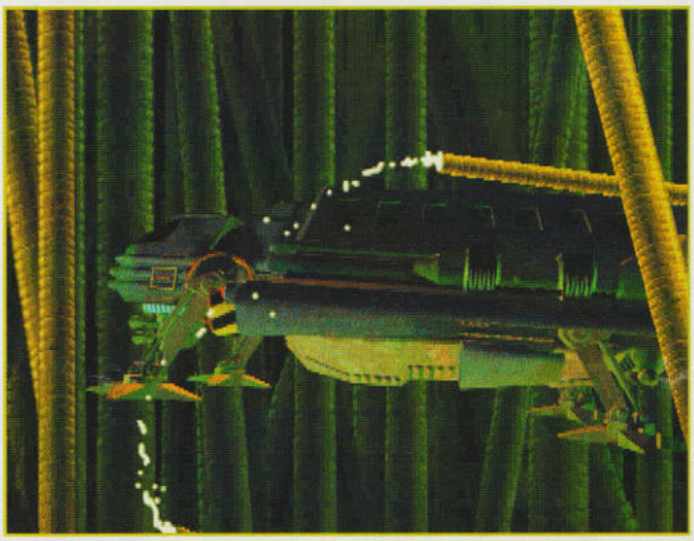


Maren Hengst

Die gelernte Fotografin und Grafikdesignerin Maren Hengst hatte bis vor ein paar Jahren mit Computer- und Videospielen wenig am frech belockten Schopf. Der entscheidende Wendepunkt im spielelosen Leben Marens kam im Jahre 1995. Da bewarb sich Frau Hengst nicht nur bei der Obertshausener Spieleschmiede Sunflowers als Grafikdesignerin – mit Erfolg übrigens – sondern lernte hier auch ihren späteren Mann – Spieleprofi Michael Hengst – kennen. Kaum in den Hafen der Ehe eingelaufen, wurde Maren spieletechnisch ordentlich auf Vorderfrau gebracht. Statt roter Rosen zum Geburtstag gab es nun eine PlayStation nebst Kultprogramm „Tomb Raider". Weihnachten erhellten keine Kerzen den Gabentisch – der Schein der Monitore illuminierte nun den Festtagsbraten. Maren – die unsere Lösungsmagazine layoutet – spielt am liebsten mit Lara Croft, den wuseligen „Creatures", ihrem Game Boy-Tetris oder Sierra-Adventures in der Mac-Version. Mit PCs kann unsere Power-Frau nämlich rein gar nichts anfangen. Ihr Herz schlägt nur für Computer, auf denen ein Apfel-Logo prangt.

Sascha Selke

Produktionsmeister Sascha gehört ebenfalls zum Familienclan der hengstschen Sippe. Der Mann, der sich bei uns um so profane Sachen wie Produktionsabwicklung, Druckereiverhandlungen und Belichtung kümmert, ist nämlich der Bruder von Maren Hengst, und somit auch der Schwager von Michael. Kein Wunder also, daß auch Sascha nach der ersten Begegnung mit Michael vom Spielefieber befallen wurde. Seit dem schicksalhaften ersten Treffen legte sich Sascha Selke eine Playstation nebst einer halben Spielehundertschaft zu. Zusätzlich gönnte sich der Herr Magister ein Nintendo 64 und verbringt mittlerweile mehr Zeit mit Spielen als mit seiner Freundin – zum Leidwesen der Selbigen. Entgegen des ansonsten sehr feingeistigen Gemütes von Sascha spielt unser Produktionsprofi am liebsten derbe Kost: Fetzige Prügelspiele á la „Soulblade" und „Tekken" oder heftige Autorennen im Stil von „Destruction Derby" gehören zu seinen Favoriten. Ansonsten teilt Selke die Liebe seiner Schwester zu Apple-Macintosh-Maschinen und hat ein Faible für die italienische Küche.



Martina Vrenegor

Martina Vrenegor ist quasi das lebende schlechte Gewissen unserer Redakteure. In den Abgründen der deutschen Sprache besonders gut bewandert, kümmert sich Martina darum, daß die Texte grammatikalisch und orthographisch korrekt zur Belichtung gehen. Mit Argusaugen wacht die Chefin der Worte, akribisch darüber, daß die – zu maßloser literatischer Ausschweifung neigenden – Schreibkräfte auf dem Boden der Tatsachen bleiben. Deshalb halten Sie hier ein gut lesbares und verständliches Lösungsmagazin in den Händen und kein kafkaeskes, an lyrischer Gewaltigkeit nur noch von proustschen Romanschwergewichten zu überbietendes Sprachmachwerk. Glücklicherweise ist das Thema Spiele nicht neu für Frau Vrenegor: Immerhin ist Martina schon seit Jahren mit Ex-POWER PLAY-Größe Volker Weitz verheiratet und hat für Softwarefirmen wie Sunflowers und Software 2000 jede Menge Spiele ins Deutsche übersetzt. Daß am heimischen PC von Martina nur eine Textverarbeitung auf der Festplatte schlummert, ist ein Gerücht. So wurde Martina schon mehrfach dabei ertappt, als sie bei Ehemann Volker das eine oder andere Spiel aus dem Schrank „ausgeliehen" hat.

Impressum INTERN

CHEFREDAKTEUR:
Michael Hengst

LEITENDER REDAKTEUR:
Ralf C. Adam (verantwortlich für dieses Heft)

SO ERREICHEN SIE DIE REDAKTION:
Oxygon Verlag
Mondstraße 2 - 4
85622 Feldkirchen bei München

GESTALTUNG, LAYOUT UND DIGITALE BILDBEARBEITUNG:
Maren Hengst

BELICHTUNG UND DRUCKVORSTUFE:
Sascha Selke
Bergstraße 10
A-5020 Salzburg

MANUSKRIPTEINSENDUNGEN:
Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten Sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck. Honorar pauschal oder nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

URHEBERRECHT:
Alle in diesem Lösungsmagazin erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertungen vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Mikrofilm, Fotokopie oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten ist.

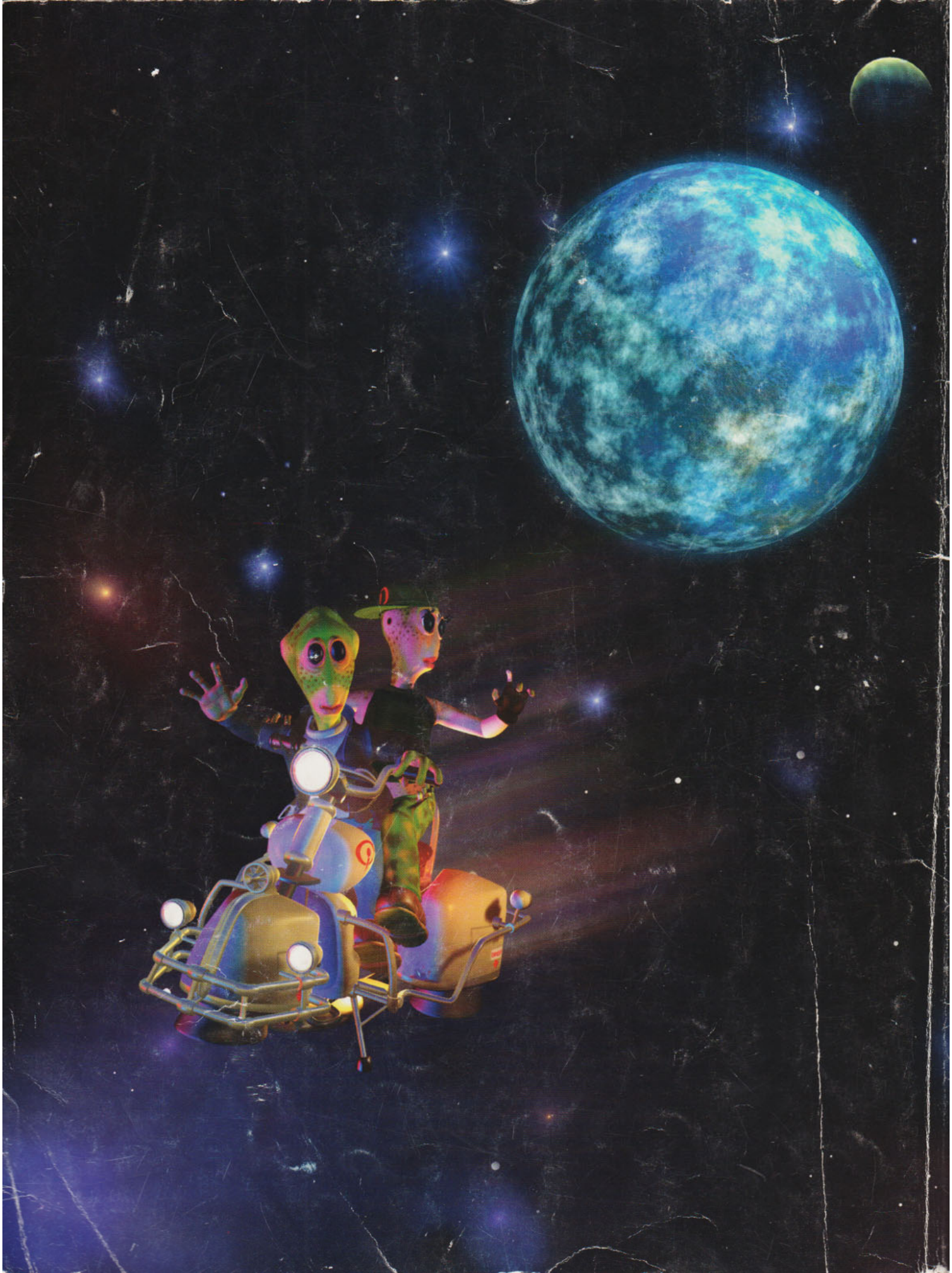
HAFTUNG:
Für den Fall, daß in diesem Lösungsmagazin unzutreffende Informationen enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

SO ERREICHEN SIE DEN ANZEIGENVERKAUF:
Agentur Neumann
Kalvarienbergstr. 31
87509 Immenstadt
Tel. 08323 - 98100
FAX: 08323 - 963226

VERTRIEB:
Im Exklusiv-Vertrieb von BOMICO
oder durch schriftliche Bestellung
(nur gegen Nachnahme oder Vorkasse)
unter folgender Adresse:
Oxygon Verlag
Mondstraße 2 - 4
85622 Feldkirchen bei München

EINZELHEFT:
DM 19,95 (zzgl. Versandkosten)

HERSTELLUNG UND DRUCK:
Druckerei Oberndorfer
A-5110 Oberndorf bei Salzburg

© 1997 Oxygon Verlag GmbH

GESCHÄFTSFÜHRER: Rolf Hoellger & Wolfram Höfler